Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
08/13 · Ausgabe 196 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 08

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

ZELDA: THE WIND WAKER
Vorschau: So genial spielt sich das HD-Remake auf der Wii U!

TEST:
Mario & Luigi: Dream Team (3DS)
New Super Luigi U (Wii U)
Pikmin 3 (Wii U)

AUF ÜBER 25 SEITEN!

VORSCHAU:
Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)
Bayonetta 2 (Wii U)
Xenoblade 2 (Wii U)
Wii Party U (Wii U)
Skylanders (Wii U/3DS)
Pokémon X und Y (3DS)

NINTENDO GIBT VOLLGAS!

SUPER MARIO 3D WORLD - SUPER SMASH BROS. - MARIO KART 8

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

BÄM!

Abbildungen ähnlich.

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Abscannen und voten!

www.bamaward.de

computec MEDIA

powered by KASPERSKY lab

SAE INSTITUTE

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Nintendo macht Ernst: Während Sony und Microsoft ihre neuen Konsolen-Flagschiffe präsentierten, zeigte Nintendo endlich die großen Wii-U-Games, welche die nicht unbedingt erfolgsverwöhnte Konsole dringend braucht – nämlich echte Systemseller! *Super Mario 3D World* und vor allem *Mario Kart 8* haben dazu eindeutig das Potenzial, doch auch das neue *Super Smash Bros.*, *Bayonetta 2*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Xenoblade 2* und natürlich *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* können sich sehen lassen. Jetzt möchtet ihr wahrscheinlich nur noch wissen, was diese Games zu bieten haben beziehungsweise wie sie sich spielen lassen, oder? Dann blättert schnell zum Vorschauteil und freut euch auf unsere Eindrücke zu den demnächst anstehenden Top-Games für die Wii U! Und keine Sorge, auch der 3DS kommt in dieser Ausgabe nicht zu kurz, denn beispielsweise liefern wir euch weitere spannende Infos zu *Pokémon X* und *Y*, *Smash Bros.* sowie *Skylanders: SWAP Force* und weiteren aufregenden 3DS-Games.

Von einem Sommerloch kann in diesem Jahr nicht wirklich die Rede sein. Klar erscheinen in diesen Monaten traditionell weniger Games, doch mit welchen Titeln Nintendo seine Freunde in diesen frühen Sommertagen beglückt, ist schlichtweg beeindruckend: Jump&Run-Fans werden mit *New Super Luigi U* happy, Rollenspieler können zig Stunden in *Mario & Luigi: Dream Team* für den 3DS investieren und als Highlight veröffentlicht Nintendo das lang ersehnte *Pikmin 3*. Wir haben all diese Hits bereits getestet und verraten euch, was euch in den Games erwartet. Ach ja, eine Überraschung – im positiven Sinne – ist inklusive!

Ansonsten erwartet euch auch in dieser Ausgabe die gewohnt bunte Mischung an topaktuellen News, kritischen Meinungen, den heißesten Download-Games, unterhaltsamen Retro-Berichten, coolen Community-Seiten und hilfreichen Tipps & Tricks. Und wie immer an dieser Stelle noch der Hinweis auf unseren Internetauftritt unter www.n-zone.de, wo ihr tagesaktuelle News, spannende Inhalte und vor allem eine große Community vorfindet.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO 3D WORLD (Vorschau)

Seite 16

Wir haben es schon gespielt und schildern unsere Eindrücke.

MARIO KART 8 (Vorschau)

Seite 20

Alles zum heißesten Nintendo-Game der diesjährigen E3-Messe!

PIKMIN 3 (Test)

Seite 50

Hat sich das lange Warten auf Nintendos knuffigen Strategie-Titel gelohnt?

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Nein – nicht *Pikmin 3*, sondern *New Super Luigi U* war in diesem Monat der Test, nach dem sich die Redaktion die Finger leckte. Warum nicht *Pikmin*? Ganz einfach: Der Titel kam erst kurz vor knapp in der Redaktion an, sodass ein Wochenende und eine Nachtschicht für den Test nötig waren. An dieser Stelle ein Dankeschön an unseren Freelancer-Söldner Sebastian Zelada, der für den Test auf eine Menge Schlaf verzichtet hat.
- **Überraschung des Monats:**
  Donkey Kong Country Tropical Freeze für die Wii U: Mit dieser Ankündigung auf der diesjährigen E3 hat die Redaktion nicht gerechnet! Wobei uns ein richtig neues *Zelda* oder *Metroid* fast noch lieber gewesen wäre …
- **Die Meilensammler des Monats:**
  Sebastian und Thomas. Ob mit dem Flugzeug, einer Stretchlimousine oder per pedes: Bei ihrem Besuch auf der E3 in Los Angeles haben die beiden keine Mühen gescheut, sich die neuesten Nintendo-Games für euch anzusehen!

DAS TEAM

08/2013

BENJAMIN

Darauf haben wir gewartet: *Super Mario 3D World, Mario Kart 8, Super Smash Bros., Zelda: The Wind Waker HD, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Bayonetta 2, Xenoblade 2, Wii U Party* und, und, und … Das Beste daran: Wir haben den Großteil bereits gespielt. Freut euch auf die hitgefüllte Vorschau-Strecke voller Spieleindrücke und kritischer Meinungen!

16

VORSCHAU | MEGA-HITS FÜR DIE Wii U: SUPER MARIO, MARIO KART UND SMASH BROS.

THOMAS

Von wegen Sommerloch: Nintendo liefert weiterhin fleißig Nachschub an Spielehits für die Wii U und den 3DS. Wir nehmen in dieser N-ZONE das lang erwartete *Pikmin 3* und das überraschend schwere *New Super Luigi U* für die Wii U unter die Lupe – auf dem 3DS haben wir *Mario & Luigi: Dream Team* ausführlich getestet.

50

TEST | SOMMERHITPARADE: PIKMIN 3, NEW SUPER LUIGI U UND MARIO & LUIGI

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14

Wii U

Bayonetta 2 32
Donkey Kong Country: Tropical Freeze 28
Mario Kart 8 20
Skylanders: SWAP Force 38
Super Mario 3D World 16
Super Smash Bros. 24
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD 30
Wii U Party 36
Xenoblade 34

3DS

Mega Man 6 (3DS VC) 72
Pokémon X und Y 40
Skylanders: SWAP Force 38
Super Smash Bros. 24

TEST

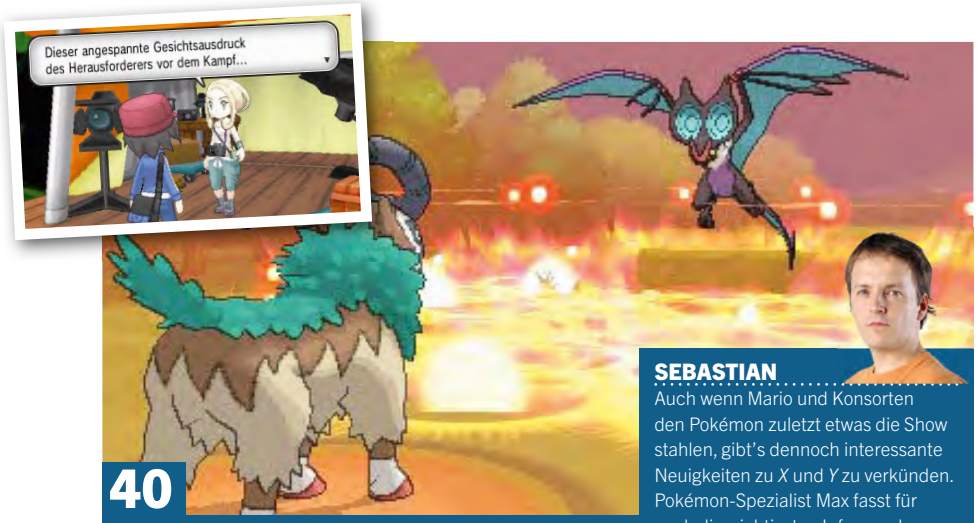
Charts 68
Das Team 43
Kalender 48
Meinungsmache 44
Release-Termine 46
So testen wir 42
Top-Spiele 62

Wii U

Ghouls'n Ghosts (Wii U VC) 71
Kirby's Dream Land 3 (Wii U VC) 71
Mario Bros. (Wii U VC) 71
New Super Luigi U 54
Pikmin 3 50
Super Ghouls'n Ghosts (Wii U VC) 70
Wrecking Crew (Wii U VC) 71

3DS

Columns (3DS VC) 72
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (3DS VC) 72
Mario & Luigi: Dream Team 58
Shining Force: The Sword of Hajya (3DS VC) 72
Sonic the Hedgehog (3DS VC) 72



SEBASTIAN
Auch wenn Mario und Konsorten den Pokémon zuletzt etwas die Show stahlen, gibt's dennoch interessante Neuigkeiten zu *X* und *Y* zu verkünden. Pokémon-Spezialist Max fasst für euch die wichtigsten Infos rund um Monster, Attacken, Charaktere und mehr zusammen.

40 VORSCHAU | POKÉMON X UND Y

MARCO
Was taugt das HD-Remake des Gamecube-Klassikers? Hat Nintendo nur die Grafik des Originals etwas aufgebohrt oder sich neue Features einfallen lassen? Wir hatten die Ehre, Links neues altes Abenteuer ausführlich zu spielen und beantworten diese Fragen.

30 VORSCHAU | ZELDA: THE WIND WAKER HD

ONLINE

DS-Kanäle 72
VideoGamesZone 74
Wii-Kanäle 70

RETRO

Mario Kart 80
N-ZONE-Zeitreise 82
Startseite 76
Super Smash Bros. 80

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks 76
Animal Crossing: New Leaf 84
Harvest Moon: Deine Tierpension 84
New Super Luigi U 85
Pokémon Weiße Edition 85

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

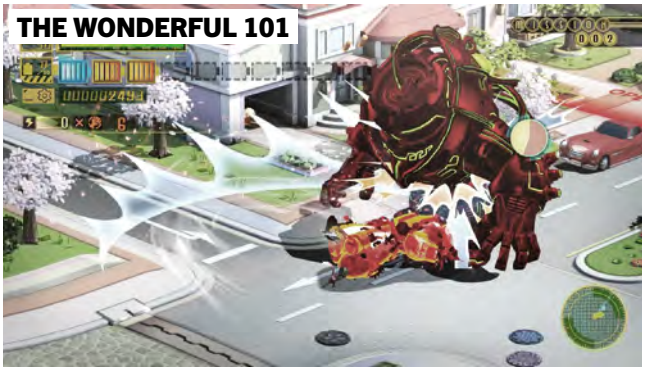
Alle Titel dieser Ausgabe

A Hat in Time, News 08
Ace Attorney: Dual Destinies, News 08
Animal Crossing: New Leaf, Tipps 84
Bayonetta 2, Vorschau 32
Chibi Robo Photography, News 11
Columns, Online 72
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Vorschau 28
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Online 72
Duck Tales Remastered, News 10
Ghouls'n Ghosts, Online 71
Harvest Moon: Deine Tierpension, Tipps 84
Kirby's Dream Land 3, Online 71
Mario & Luigi: Dream Team, Test 58
Mario Bros., Online 71
Mario Kart 8, Vorschau 20
Mega Man 6, Online 72
Monster Hunter 3 Ultimate, News 11
New Super Luigi U, Test 54
New Super Luigi U, Tipps 85
Pikmin 3, Test 50
Pokémon Weiße Edition, Tipps 85
Pokémon X und Y, Vorschau 40
Project Cars, News 12
Shining Force: The Sword of Hajya, Online 72
Skylanders: SWAP Force, Vorschau 38
Sonic the Hedgehog, Online 72
Super Ghouls'n Ghosts, Online 70
Super Mario 3D World, Vorschau 16
Super Smash Bros. , Vorschau 24
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Vorschau 30
Wii U Party, Vorschau 36
Wrecking Crew, Online 71
Xenoblade 2, Vorschau 34

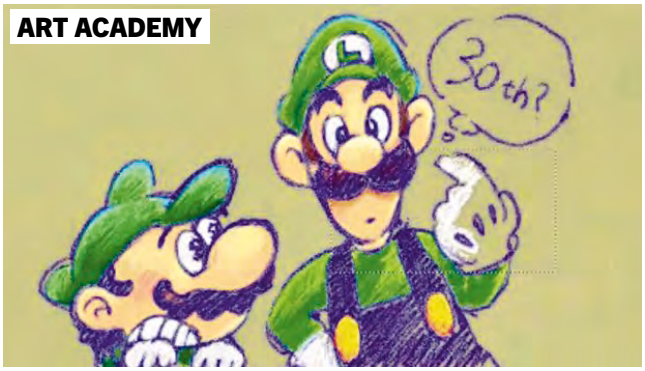
NINTENDOS E3-AUFTRITT

Vom 11. bis 14. Juni fand in Los Angeles die Mega-Spielemesse Electronic Entertainment Expo, kurz E3, statt. Nintendo hielt zwar keine Pressekonferenz ab, hatte aber dennoch viel zu zeigen.

Eine E3 ohne Nintendo-Pressekonferenz, das war schon etwas seltsam. Immerhin fand die E3-Übertragung einer extralangen Nintendo-Direct-Ausgabe am traditionellen PK-Termin am Dienstagmorgen vor Messebeginn statt. Im Newsvideo und die darauffolgenden Tage über am großen Nintendo-Messestand wurden dann viele neue Spiele für Wii U und 3DS gezeigt. Die meisten davon stellen wir euch im Vorschaubereich dieser Ausgabe genauer vor, etwa *Super Mario 3D World*, *Mario Kart 8*, *Super Smash Bros.*, das neue *Donkey Kong Country* oder das HD-Remake von *Zelda: Wind Waker*. Insgesamt konnte sich Nintendos E3-Lineup wirklich sehen lassen und bis auf wenige Ausnahmen waren viele der E3-Neuvorstellungen am Stand spielbar. Thomas und Sebastian zockten sich durch das Demo-Angebot und stellten fest: Auch wenn es Nintendos E3-Auftritt an großen Überraschungen fehlte, so machten die Spiele doch allesamt Spaß. Videos unserer Demo-Session findet ihr auf www.n-zone.de. Sympathisch war Nintendos Idee, diverse Foto-Stationen auf dem Messestand zu verteilen. Besucher konnten sich in einem *Donkey Kong*-Fass, in einer *Mario*-Warpröhre, im *Wind Waker*-Kahn oder einem *Mario Kart*-Flitzer knipsen lassen. Eine herrlich naive Spaß-Oase im lärmenden Chaos der E3!



Im bald erscheinenden Actiontitel von Platinum Games kämpft ihr mit einem ganzen Rudel von Superhelden gegen fiese Monster. Wirkt herrlich turbulent.



Tolle Überraschung für Stylus-Künstler: Nintendo baut einige Features des kommenden Wii-U-Titels *Art Academy* in die Miiverse-Zeichenfunktion ein.

Am Disney-Stand und auch bei Nintendo war *Disney Infinity* recht prominent. Der Titel setzt, ähnlich wie die *Skylanders*-Titel, auf ins Spiel integrierte Sammelfiguren.

Das kommende 3DS-*Zelda* wandelt auf den Spuren des SNES-Klassikers *A Link to the Past* und setzt voll auf den 3D-Effekt, um Tiefenwirkung zu erzeugen.

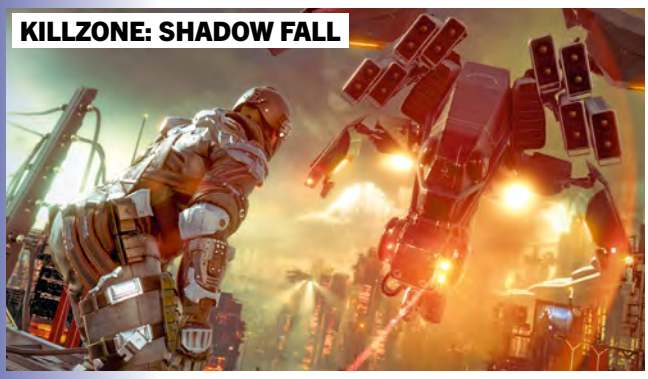
NEUE KONKURRENZ-KONSOLEN

Ab Ende 2013 bekommt die Wii U Next-Gen-Konkurrenz! Sony und Microsoft stellten auf der E3 mit Playstation 4 und Xbox One starke Gaming-Hardware und hochkarätige Spiele vor!

Sony hielt den Look der leistungsstarken Playstation 4 bis zur E3 geheim. Das finale Design wirkt ein wenig wie ein Radiergummi, gefällt uns aber richtig gut. Mit einer starken E3-Pressekonferenz, beispiellosem Entwickler-Rückhalt, einem vernünftigen Preis von 399 Euro sowie keinerlei Online-Zwang, Regionalcode- oder Gebrauchtspiele-Sperre gewann die PS4 schnell die Herzen der Gaming-Welt. Einzig das bislang gezeigte Angebot an PS4-exklusiven Starttiteln wirkt derzeit noch etwas verbesserungswürdig. Die spannendsten gezeigten Spiele, etwa *Assassin's Creed 4*, *Battlefield 4* oder *Destiny*, kommen auch für Konkurrenz-Konsolen!

Microsofts Xbox-360-Nachfolger heißt Xbox One. Enthüllt wurde die Konsole bereits einige Wochen vor der E3. Auf der Spielemesse konzentrierte sich Microsoft dann darauf, Spiele zu zeigen. Und die konnten sich wirklich sehen lassen. Toll war vor allem die Zahl hochkarätiger Exklusivtitel, etwa *Minecraft: Xbox One Edition*, *Spark*, *Halo 5*, *Forza 5* oder *Titanfall*. Sauer stießen jedoch der hohe Preis von 499 Euro (Konsole, Controller und Kinect) sowie Microsofts geplante Nutzungsbedingungen auf. Online-Zwang und Gebrauchtspiele-Sperre? Die Gamer protestierten! Und siehe da: Microsoft zog besagte Pläne kurz nach der E3 zurück.

KILLZONE: SHADOW FALL



Der vierte Ego-Shooter der Killzone-Reihe überraschte uns sehr positiv. Nicht nur sieht der PS4-Starttitel fantastisch aus, er birgt auch viele spielerische Freiheiten.

FORZA 5

Mit Full-HD-Auflösung und butterweichen 60 Bildern pro Sekunde sieht das Rennspiel nicht nur klasse aus, es spielt sich auch absolut gelungen. Ein Top-Starttitel!

KNACK

In diesem zauberhaften Action-Adventure steuert ihr einen Roboter, der aus tausenden Einzelteilen besteht und im Spielverlauf munter wächst und schrumpft.

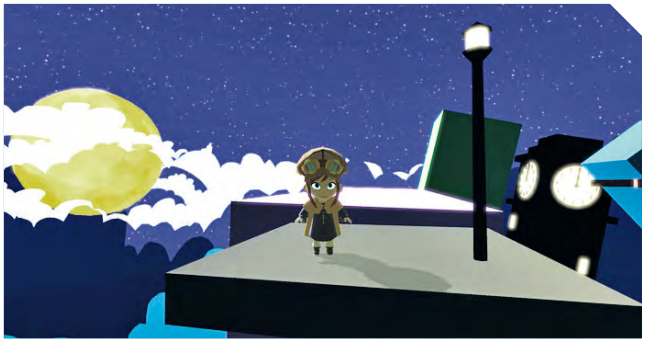
RYSE

Ursprünglich als Kinect-Spiel für Xbox 360 gedacht, entpuppt sich der Exklusivtitel des deutschen Entwicklers Crytek als optisch eindrucksvolles Historien-Gemetzel.

A HAT IN TIME

Wii U So toll kann ein Indie-Game sein! Eine kleine Gruppe von Entwicklern macht es vor.

Ein Spielerlebnis wie in den Klassikern aus den 1990er-Jahren in der heutigen Zeit … Ihr denkt, das ist unmöglich? Das Team von Gears for Breakfast hat es sich zum Ziel gesetzt, ein Spiel zu kreieren, das sich von den tollen Erlebnissen der Klassiker wie *Mario 64* oder *Banjo-Kazooie* inspirieren lässt. Hauptperson in *A Hat in Time* ist ein Mädchen namens Hat Kid, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, den Verfall der Zeit aufzuhalten. Sie durchstreift die unterschiedlichsten Levels, bekämpft die Mafia und andere üble Gestalten auf der Suche nach Zeitsplittern, die den Lauf der Zeit wiederherstellen sollen. Ihre ewige Antagonistin Mustache Girl („Schnurrbart Mädchen“) versucht dabei, die Zeit für ihre dunklen Machenschaften zu missbrauchen. Unendlich viele Anspielungen an alte und auch neue Titel (wie *Assassin's Creed)* verstecken sich in den weitläufigen Kursen, die uns an die überragenden Abenteuer der N64-Ära erinnern. Auch der Komponist Grant Kirkhope, der für den Soundtrack von *Banjo-Kazooie* verantwortlich war, engagiert sich begeistert mit seiner Musik an dem Projekt. Finanziert wird alles aus Spendengeldern – denn die Produktion eines Spiels geht mächtig an die Brieftasche. Vor allem, wenn die Entwicklung unabhängig von den großen, bekannten Firmen geschieht und weil das kleine Team von Gears for Breakfast aus einer Handvoll Studenten und Berufstätigen besteht. Doch das Konzept und die bisherigen Leistungen überzeugen schon jetzt – eine riesige Fangemeinde unterstützt und motiviert die Entwickler bei ihrem Schaffen. Für die Zukunft sollen unter anderem auch eine Sprachausgabe und ein Koop-Modus integriert werden, da die Entwickler der Überzeugung sind, dass es viel mehr Spaß macht, wenn man die Spielwelt zu zweit auf den Kopf stellen kann. Doch bis all das so weit ist, vergeht wohl noch einige Zeit – und vor allem viele Spendenaktionen. Bisher ist geplant, dass das Spiel nach Fertigstellung für PC und Mac verfügbar ist. Doch da das Team hinter *A Hat in Time* selbst aus großen Nintendo-Fans besteht, wünscht es sich auch ein Release für die Konsolen, besonders für die Wii U. Doch auch für eine solche Portierung gingen wieder Unmengen an Geldsummen drauf, also kann zum jetzigen Zeitpunkt leider noch keine Aussage über eine Veröffentlichung auf der Wii U getroffen werden. Dennoch: Ein solches Spiel, das sich auf Nintendos Wurzeln zurückbesinnt, würde Nintendos Heimkonsole bestimmt gut tun und viele Fans begeistern.



Die Cel-Shading-Grafik erinnert an Wind Waker, doch gesprungen und gekämpft wird wie bei Mario oder Banjo-Kazooie.

Der Schirm hilft Hat Kid nicht nur dabei, über Abgründe zu gelangen, sondern auch, um Gegner gehörig zu verprügeln.

Schon in einem so frühen Entwicklungsstadium sind die Details der Landschaft bereits atemberaubend!

ACE ATTORNEY: DUAL DESTINIES

3DS Capcom scheint nicht besonders viel auf den europäischen Markt zu geben: keine Einzelhandelsversion und nur englische Übersetzung für uns.

In der letzten Ausgabe berichteten wir euch bereits ausführlich über den neusten Ableger der *Ace Attorney*-Reihe. Kurz nach Redaktionsschluss trafen noch viele neue brisante Informationen ein: Nachdem Capcom angekündigt hat, dass *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* außerhalb von Japan nur als eShop-Titel angeboten wird, folgte nun die nächste Enttäuschung für die westlichen Fans: Das Spiel wird nur ins Englische übersetzt werden, um Übersetzungskosten zu senken und die Zeit zwischen der japanischen und der westlichen Veröffentlichung zu verkürzen. Bereits bei *Ace Attorney Investigations* bekamen wir Europäer keine länderspezifische Übersetzung, wodurch der Spielspaß durch die vielen juristischen Fachausdrücke oft gebremst wurde. Dasselbe wird nun wohl auch für *Ace Attorney 5* gelten. Aber immerhin bekommen wir den Titel überhaupt – auf *Ace Attorney Investigations 2* und *Professor Layton vs. Ace Attorney* warten wir schließlich bis heute.

English only: Bei dem juristischen Fachchinesisch ist es sogar in der Muttersprache oft schon schwer genug, alles zu verstehen.

NINTENDO VERSUS WiiU.COM

Wii U Die Wii U ist die aktuelle Flaggschiff-Konsole aus dem Haus Big N – doch mit www.wiiu.com gehört die wichtigste Internetadresse überhaupt nicht zu Nintendo!

Dieses Foto von wiiu.com haben wir gerade noch rechtzeitig geschossen – wenig später war die Adresse nicht mehr erreichbar, wahrscheinlich wegen Überlastung.

Meist hat Nintendo Glück in rechtlichen Angelegenheiten, im Streit mit dem Inhaber der Domain www.wiiu.com mussten die Japaner nun aber eine Niederlage einstecken: Die Webadresse wiiu.com gehört nicht zu Nintendo, sondern ist aktuell im Besitz einer Gruppe aus Burlington im US-Bundesstaat Massachusetts. Verständlicherweise hat Nintendo aber großes Interesse daran, die Rechte an dem Domainnamen zu erlangen – deswegen haben die Kollegen am 16. Februar 2013 bei der Weltorganisation für geistiges Eigentum (kurz: WIPO) eine formale Beschwerde eingereicht, um selbst Eigentümer von wiiu.com zu werden. Die WIPO hat diesen Antrag nun abgelehnt. Begründung: Die Webadresse gehört bereits seit dem Jahr 2004 ihrem aktuellen Besitzer, Nintendo habe daher kein Anrecht auf die Domain. Immerhin kann sich Nintendo über die Tatsache „freuen“, dass geteiltes Leid halbes Leid ist: Auch die Webdomains www.xboxone.com und www.PlayStation4.com gehören nicht Microsoft beziehungsweise Sony. Die Hüter der Xbox One versuchen im Moment, über den Gerichtsweg an xboxone.com zu gelangen, Sony hat bisher noch keine Maßnahmen ergriffen. Übrigens: Falls ihr des Englischen mächtig seid und ihr keine Angst davor habt, aufgrund eines einschläfernd langweiligen Amtstextes leicht betäubt mit dem Kinn auf die Tischplatte zu knallen, könnt ihr euch den genauen Wortlaut der Entscheidung im Fall Nintendo gegen wiiu.com auf dem Internetportal der WIPO durchlesen. Die Webseite findet ihr unter www.wipo.int, die Fallnummer, nach der ihr suchen müsst, lautet D2013-0322. Nintendo will übrigens nicht aufgeben und prüft nun weitere rechtliche Schritte gegen wiiu.com.

GROSSES UPDATE FÜR Mii-LOBBY

3DS Die Lobby erhält eine Generalüberholung: Es warten neue Herausforderungen für alle, die *Rette die Krone* nicht mehr sehen können.

Vor Kurzem wurde die Mii-Lobby des 3DS um ein Vielfaches erweitert. Nach anfänglichen technischen Schwierigkeiten funktioniert jetzt auch alles einwandfrei. Zunächst könnt ihr nun zusätzlich zu einem persönlichen Begrüßungstext auch eine Emotion für eure Streetpass-Begegnungen wählen. In der Mii-Lobby finden sich jetzt auch diverse neue Icons, unter anderem ein Update-Symbol. Die größte Neuerung ist aber die Möglichkeit, zusätzlich zum *Puzzle Tausch* und *Rette die Krone* vier weitere Minispiele zu erwerben: *Die Mii-Patrouille* (Weltraum-Shooter), *Säen und Staunen* (Blumenzüchten), *Die große Schlacht* (Strategie, Eroberung) und *Spukschloss* (Puzzle, Erkundung). Die Spiele funktionieren nach einem ähnlichen Prinzip wie die ersten: So werden die Miis, die ihr per Streetpass trefft, als Arbeiter oder Spielfiguren in den Minispielen auftreten. In jedem Spiel haben sie verschiedene Zwecke, doch eines ist immer gemeinsam: Die Farbe des Hemds, das das Mii trägt, hat Einfluss auf seine Fähigkeiten. Somit kommen verschiedene taktische Aspekte zustande. Habt ihr nicht genug Begegnungen, könnt ihr mit Spielmünzen weitere Helfer anheuern. Wie andere Download-Inhalte auch müsst ihr diese Spiele mit eurem Guthaben des Nintendo eShop kaufen. Zuvor erklärt euch ein weißes Häschen, was es mit den jeweiligen Spielen auf sich hat, und zeigt euch Bilder und Anleitungen dazu. Dann geht es an die Zahlen: Jedes der vier Spiele ist für einen doch recht stolzen Preis von 4,99 Euro zu haben, im Gesamtpaket kosten alle zusammen 14,99 Euro. Wer bereit ist, in diese Gimmicks zu investieren, wird mit der Streetpass-Funktion jedoch auf jeden Fall mehr Spaß haben als zuvor.

Schlagt euch durch eine Gruselvilla! Außerhalb der Kämpfe erkundet ihr mit tetrisartigen Bausteinen die Stockwerke des Spukschlosses und bergt Schätze.

Je mehr Streetpass-Begegnungen ihr habt, desto besser gedeihen eure Pflanzen. Auch seltene Züchtungen kommen so zustande. Am Schluss dürft ihr dekorieren.

DUCK TALES REMASTERED

Wii U Mehr als nur ein simpler Port: Die Neuauflage des beliebten NES-Klassikers könnte eines der besten Remakes werden,die es bislang für ein Videospiel gegeben hat.

Lizenzspiele haben zwar keinen guten Ruf, da sie meist unfertig und schlecht durchdacht auf den Markt geschmissen werden, aber es gibt auch genug Gegenbeispiele: *Batman: Arkham City* etwa zeigt, dass nicht alles, was Comichelden beinhaltet, automatisch ein lauer Schnellschuss sein muss. Auch Capcom bewies mit diversen NES-Versoftungen zu mehreren Disney-Serien ein glückliches Händchen. *Duck Tales* kam dabei so gut an, dass nun ein Remake für aktuelle Konsolen in der Mache ist. Die Grundrezeptur bleibt dabei unangetastet. Dagobert Duck, die reichste Ente der Welt, befindet sich auf der Suche nach fünf wertvollen Schätzen, die in Gebieten wie Amazonien, Transsylvanien oder im Himalaya versteckt sind. Besagte Landstriche erkundet ihr in 2D-Jump&Run-Manier, die Levels selbst sind durch 3D-Hintergründe ersetzt und aufgepeppt worden. Kenner des Originals werden feststellen, dass die Architektur der Stages an vielen Punkten gleich geblieben, jedoch enorm erweitert worden ist. Die transylvanische Villa zum Beispiel bekam nicht nur ein dunkles Kerkerverlies dazu, auch die Lorenfahrt ist ausgebaut worden. Es gibt also für jeden Spieler ein Vielfaches mehr zu entdecken. Neben Diamanten für das Geldkonto und Süßkram für die Lebensanzeige müsst ihr Schlüsselgegenstände suchen, um den letzten Raum zum Bossgegner öffnen zu können. Nicht nur deren Verhaltens- und Angriffsmuster ist erweitert worden, auch Zwischensequenzen sind im Remake nun mit dabei. Dass das Ganze von den Originalsprechern vertont wurde, die allesamt schon ein ziemlich hohes Alter erreicht haben, erfreut zumindest englischsprachige Nostalgiker. Wer keine Lust auf Hintergrundinformationen hat und einfach nur das Spiel genießen will, kann die Sequenzen jederzeit abbrechen. Die Macher bei WayForward Technologies tun viel dafür, um die Kenner des Originals nicht zu enttäuschen. Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe hat Onkel Dagobert wie einst nur drei Herzen und keine Levelkarte zur Verfügung. Außerdem könnt ihr einstellen, dass die Pogo-Sprünge, mit denen ihr Gegner bekämpft, Kisten öffnet oder hohe Plattformen erreicht, genauso wie auf dem NES ausgeführt werden. *Duck Tales* wird, wenn es im Spätsommer als Download erscheint, mit Sicherheit kein halbgarer Aufguss werden.

In den Kisten warten Edelsteine und Eiskrem-Tüten darauf, von euch eingesammelt zu werden. Lasst nichts liegen!

Auch neue Orte, wie hier etwa Dagoberts Geldspeicher, wird es im rundum erweiterten Remake zu sehen geben.

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD 2013

Auch dieses Jahr wird der begehrte Bäm! Award vergeben – von Gamern für Games!

Zum mittlerweile sechsten Mal wird im August, zeitgleich zum Start der großen deutschen Spielmesse Gamescom, unser „BÄM! Der COMPUTEC Games Award“ verliehen. Der begehrte Preis wird nicht etwa von einer Jury vergeben, sondern von euch – den Spielern. Auf www.bamaward.de habt ihr noch bis zum 2. August Zeit, eure Stimme für die Top-Titel des vergangenden Jahres in sechs Kategorien abzugeben. Welches Spiel sorgte für das meiste Adrenalin, welches regte eure grauen Zellen an und welches versprühte den meisten Teamgeist? Außerdem kürt ihr eure Most-Wanted-Spiele für alle Plattformen und zeigt somit, worauf sich die Gaming-Community am meisten freut. Vergeben werden die BÄM!-Awards dann am 21. August während der Fachbesuchertage der Gamescom in Köln. Nintendos Wii U ist beispielsweise für den BÄM! in der Rubrik „Beste Hardware“ nominiert und manch kommendes Nintendo-Spiel ist außerdem in der Nominierungs-Liste der Most-Wanted-Titel vertreten. Haltet in dieser Ausgabe also nach den rechts abgebildeten Buttons Ausschau. Die zeigen euch an, dass ihr den betreffenden Titel auf www.bamaward.de für einen der begehrten Preise nominieren könnt. Da sich die Sache für euch lohnen soll, werden unter den Teilnehmern tolle Preise verlost, etwa Spiele, Notebooks, HD-Fernseher oder Navigationssysteme. Wir freuen uns über eure Teilnahme. Jede Stimme zählt!

TOPS & FLOPS

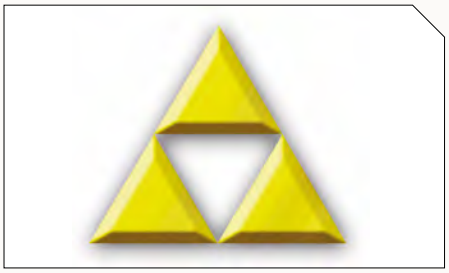
Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

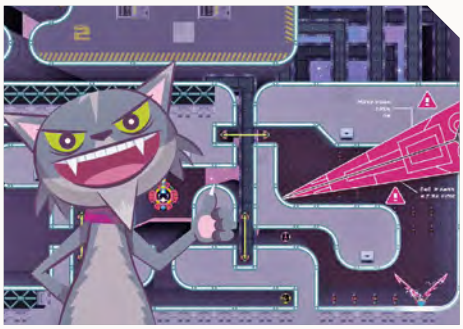
Mehr Nintendo Hotspots weltweit

Während der E3 bekamen viele von uns Besuch von den Miis der Nintendo-Größen wie Satoru Iwata oder Takashi Tezuka. Nintendo hat nun angekündigt, auch in Europa und Amerika tausende neue Wi-Fi-Hotspots einzurichten, um den dortigen Spieler zu ermöglichen, mehr Street- und SpotPass-Inhalte zu erhalten. In Japan sind solche Nintendo-Zones bereits gang und gäbe, wir Europäer sollen nun 24.000 und die USA 28.000 erhalten. Vor allem Spieler, die zu Hause keine Möglichkeit haben, ihren 3DS mit dem Internet zu verbinden, werden sich über dieses Angebot freuen.

KEIN NEUES ZELDA FÜR Wii U AUF DER E3

Vor der Spielemesse E3 waren wir uns sicher, dass Nintendo neben dem HD-Remake von *Zelda: Wind Waker* auch zumindest einen kurzen Trailer zum nächsten, großen *Zelda*-Spiel für Wii U zeigt. Doch am Ende gab es nix. Keinen Trailer, keine Erwähnung, keinerlei neue Informationen. Dass ein neues *Zelda* in Entwicklung ist, bestätigte Nintendos Chefentwickler für die Spielereihe, Eiji Aonuma, bereits vor einigen Monaten. Er sprach unter anderem davon, zukünftig mit einigen etablierten Serien-Traditionen zu brechen, was wir wahnsinnig spannend finden. Doch wir müssen uns wohl bis 2014 gedulden, um Neues zu erfahren. Immerhin gab es mit dem 3DS-*Zelda* am Ende ja doch ein neues Zelda auf der E3 zu sehen. Ein schwacher Trost.





NINTENDO WIRBT UM INDIE-ENTWICKLER

Nachdem Sony bereits vor dem Start der PS4 mit beispielhafter Unterstützung für Indie-Entwickler Erfolge feiert, hat nun auch Nintendo die Zeichen der Zeit erkannt und wirbt um kleine Entwickler, die ihre kreativen Spielideen in Form simpler Downloadtitel verwirklichen. Ein Schritt dazu ist etwa das Nintendo Web Framework, eine Entwicklungsumgebung, in der vor allem Studios, die zuvor mit Smartphone- oder Broswerspielen arbeiteten, prima klarkommen sollten. Besser noch: Entwickler für Wii U erhalten eine Gratis-Lizenz für die 3D-Engine Unity und können ihre Spiele selbst herausgeben und somit alle Gewinne behalten.

HACKER-ANGRIFF AUF UBISOFT-SERVER

Eine ärgerliche Entwicklung der neuen Online-Welt voller Internet-Dienste und Netz-Profile ist die Tatsache, dass solche Dienste Opfer von Hackerangriffen sein können. Spektakulärstes Beispiel war der Hack von Sonys Online-Service PSN im Juni 2011, bei dem Daten von 77 Millionen Usern gestohlen wurden. Nun traf es Ubisoft und seinen Online-Dienst Uplay. Hackern gelang es, an Logindaten und Passwörter der User zu gelangen. Wer also einen Account hat, sollte sofort sein Passwort ändern. Verwendet außerdem niemals eine Kombination aus Login und Passwort mehrmals. Das Öffnet Daten-Missbrauch Tür und Tor!

SCHWACHE AUSREDEN ZUR REGIO-SPERRE

Ein großer Störfaktor für viele Nintendo-Fans ist die Tatsache, dass die aktuellen Nintendo-Plattformen Wii U und 3DS mit Regionalsperren versehen sind. EU-Hardware spielt also nur EU-Spiele ab. Der Import von US- oder Japan-Titeln ist also sinnlos. Wieso diese blöde Sperre? Im Interview mit der US-Webseite IGN erklärt Nintendo-Präsident Satoru Iwata, dass er „hofft, dass unsere Kunden es wertschätzen, dass Nintendo seine Spiele weltweit verkauft“ und dass die Regionalsperre „historisch bedingt“ sei. Danach folgen einige schwache Argumente bezüglich verschiedener gesetzlicher Rahmenbedingungen. Schwache Ausreden! Wieso hatten Game Boy und DS dann keine Sperre?

Monster Hunter 3: Ultimate

3DS Gratis-Version für alle Neuankömmlinge im Moga-Dorf.

Ein sehr feiner Zug von Nintendo und Capcom: Wer seine 3DS-Version von *Monster Hunter 3: Ultimate* vor dem 30. Juni im Club Nintendo registriert hat, bekam einen Empfehlungs-Code, den er an einen Freund weitergeben konnte. Kauft sich dieser Kumpel nun bis zum 31. Juni einen neuen 3DS oder 3DS XL, kann er den Code einlösen, um das Spiel für seinen Handheld kostenlos herunterzuladen. Bis zum 5. August muss der Download aber vollzogen werden. Solche Aktionen, gerade bei Titeln, die stark auf Multiplayer-Aspekte setzen, möchten wir in Zukunft öfter sehen.

Chibi-Robo Photography

3DS Die Welt entdecken – durch die großen Augen eines kleinen Roboters.

In der Zukunft sind die Menschen genauso neugierig wie heute und wollen wissen, wie ihre Vorfahren (also wir) gelebt haben. Eine Aufgabe, die euch und Chibi-Robo nun auferlegt wurde. Im bislang nur für Japaner erhältlichen Titel *Photography With Chibi-Robo* werden euch Silhouetten von typischen Alltagsgegenständen gezeigt, die ihr dann in eurer Umgebung suchen müsst. Fangt sie nun mithilfe der 3DS-Kamera so ein, dass Winkel und Entfernung zu mindestens 60 Prozent übereinstimmen, und schon wird das Objekt ins Museum aufgenommen. Wann Chibi-Robo auch in ausländischen Wohnzimmern auf die Suche geht, ist aktuell leider noch nicht bekannt.

PROJECT CARS

Wii U Hervorragende Nachrichten für alle Freunde gepflegter Rennspiele: *Project Cars* erscheint nicht nur für den PC, die Xbox 360 und die Playstation 3, sondern auch für die Wii U!

Eine tolle Nachricht: *Project Cars*, immerhin ein potenzieller Stapellauftitel für die Xbox One/Playstation 4, erfreut demnächst auch eingefleischte Racer auf der Wii U! Das ist keine Selbstverständlichkeit, schließlich handelt es sich bei der ambitionierten Hochgeschwindigkeits-Software um den allerersten Nintendo-Titel aus dem Hause Slightly Mad Studios überhaupt. *Project Cars* – das lässt sich ins Deutsche mit „Projekt: Autos" übersetzten. Das „Cars" in *Project Cars* ist aber auch die Abkürzung für „Community Assisted Racing Simulator", also ein von der Spielergemeinschaft unterstützter Rennfahr-Simulator. Der Name ist Programm, denn hier übernimmt die Community etliche Rollen, die sonst Publishern oder Entwicklern zufallen würden. Neben der Finanzierung (und damit der Unabhängigkeit von Herstellern) gilt das zum Beispiel für die Qualitätstests der Software oder das Einbringen neuer Inhalte. In *Project Cars* können Spieler etwa eigene Fahrzeugdesigns, Tuningprogramme und sogar komplette Racing-Events zusammenstellen und mit der Gemeinschaft teilen – auf Wunsch sogar gegen Bezahlung. Wer einfach nur eine Runde mitfahren möchte, ist bei *Project Cars* natürlich ebenfalls willkommen! Über zehn Spielmodi stehen auf der Startlinie, darunter Karrieren im Rennwagen, Rallyefahrzeug, Kart, GT-Wettbewerb und vielen weiteren Klassen. Auch ein Koop-Modus ist mit an Bord – und wer weit mehr Freunde als Sitzplätze im eigenen Sportwagen zu vergeben hat, kann jederzeit auch ein komplettes Team gründen und so zum Beispiel private Wettbewerbe auf die Räder stellen. Falls euch das Do-it-yourself-Geschäftsmodell von *Project Cars* reizen sollte und ihr Teil der Designer-Gemeinschaft werden wollt, lohnt sich zudem ein Besuch auf www.wmdportal.com. Hier erfahrt ihr alles über die sogenannten Tool-Packs, mit denen ihr euch direkt in die Entwicklung des Spiels einklinken könnt. Vom Junior-Mitglied, das an den monatlichen Alpha-Tests teilnehmen kann, bis hin zum Senior Manager, der sogar Zugriff auf die Scripts des Softwarecodes erhält, wird alles geboten!

Ganz so grandios dürfte das laufende Spiel wohl nicht aussehen – die Render-Screenshots stammen aus der Alpha-Version.

Ein Releasetermin steht noch nicht fest, Entwickler und Community rechnen aber mit dem Rennstart gegen Anfang 2014.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Noch gibt es keinen Europa-Releasetermin für Capcoms Koop-Monsterhatz Monster Hunter 4 für 3DS. Das Spiel wird in Japan am 14. September erscheinen und viele Fans der Reihe warten sehnsüchtig auf das Erscheinen bei uns. Eine französischer Händler, der bereits mehrere Male kommende Spiele vor deren Ankündigung auflistete, gab nun ein Datum für die EU-Fassung an: Dezember 2013. Wir finden: Schön wäre es, aber der Übersetzungsaufwand ist groß. Da erscheint uns 2014 schlüssiger.

Auf der Spielemesse E3 hatten Thomas und Sebastian großen Spaß mit der Demo von Mario Kart 8, mussten aber leider feststellen, dass das Spiel est 2014 zu uns kommt. Im Frühjahr 2014 – so die offizielle Aussage Nintendos. Doch was genau heißt das? Angesichts der vielen Verschiebungen von Nintendo-Games schwant uns da fast schon Übles. Ein spanischer Nintendo-Newsletter, dessen Inhalt inzwischen gelöscht wurde, spricht jedoch von einem Release im April 2014. Wir finden, das könnte durchaus stimmen.

JETZT NEU!
Überall am Kiosk

iTUNES-GRUNDLAGEN
Beherrschen Sie alle Optionen der aktuellsten iTunes-Version und entdecken Sie Musik neu!

iTUNES FÜR EXPERTEN
Lernen Sie, wie Sie iTunes beschleunigen, mit dem iPhone steuern, Songs teilen u. v. m.

iCLOUD & STREAMING
Genießen Sie Musik überall, schauen Sie Videos auf dem HDTV, machen Sie Online-Back-ups!

AUSSTATTUNG & ZUBEHÖR
Große Kaufberatung für die besten Drahtlos-Lautsprecher, Sounddocks und Kopfhörer!

148 Seiten Tipps

So nutzen Sie alle Möglichkeiten des Apple-Mediaplayers!

QR-Code scannen und hinsurfen!

Der ultimative iPad-Guide jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellen unter:
www.spielefilmetechnik.de/itunesguide

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013/2014

Da haben wir sie also: *Super Mario 3D World* und *Mario Kart 8* – die Spiele, nach denen sich die Wii-U-Besitzer seit Monaten die Finger lecken. Das Coole daran: Wir haben sie bereits gespielt und für euch unsere ersten Eindrücke von diesen beiden System-Sellern in XXL-Vorschauberichten zusammengefasst. Doch damit nicht genug: Wir haben in der euch vorliegenden Ausgabe *Mario & Luigi: Dream Team für den 3DS* sowie den *New Super Mario Bros. U*-DLC *New Super Luigi U* getestet! Zu *Mario Golf* und *Mario Party* für den 3DS gibt's hingegen nichts Neues – wir vermuten Releases im späten Sommer beziehungsweise in der Vorweihnachtszeit.

Wii U	Super Mario 3D World	Winter 2013	Jump & Run
Wii U	Mario Kart 8	Frühjahr 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	Sommer 2013	Sport
3DS	Mario Party	Winter 2013	Geschicklichkeit
3DS	Mario & Luigi: Dream Team Bros.	12. Juli 2013	Rollenspiel

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U) NEU

Dieses Spiel wird der Hammer, also alles ganz wie erwartet! Wir haben bereits einige Runden gedreht und sind mehr als nur angetan. Wäre es nur nicht noch so lange bis zum Release ...

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Ende 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U) NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Winter 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

3 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS) NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

4 ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS) ↓

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

5 BAYONETTA 2 (Wii U) NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

2 THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2013/Nicht bekannt

Lange mussten wir warten, doch nun gibt's auch Neuigkeiten zum HD-Remake des Gamecube-Megahits *The Wind Waker* zu verkünden. Diese findet ihr gebündelt in der Vorschau ab Seite 30 der euch vorliegenden N-ZONE-Ausgabe.

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	Herbst 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
3DS	Zelda: A Link between Worlds	Ende 2013	Action-Adventure

3 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

Nachdem es die letzten fünf Jahre still um Nintendos Promi-Klopperei war, gab Nintendo nun endlich einige Details zum neuen *Smash Bros.*-Game für die Wii U und den 3DS bekannt. Mehr dazu im großen Vorschaubericht ab der Seite 24 dieser N-ZONE.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

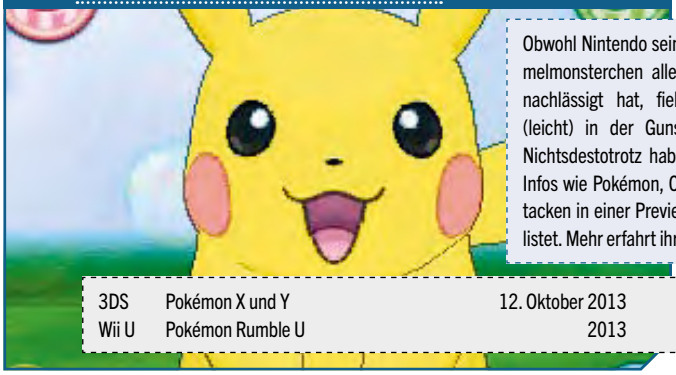
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 POKÉMON

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013 / 12. Oktober 2013



Obwohl Nintendo seine lukrativen Sammelmonsterchen alles andere als vernachlässigt hat, fielen diese zuletzt (leicht) in der Gunst unserer Leser. Nichtsdestotrotz haben wir alle neuen Infos wie Pokémon, Charaktere und Attacken in einer Preview für euch aufgelistet. Mehr erfahrt ihr ab der Seite 40.

3DS	Pokémon X und Y	12. Oktober 2013	Rollenspiel
Wii U	Pokémon Rumble U	2013	Action

5 SONIC (Wii U/3DS)

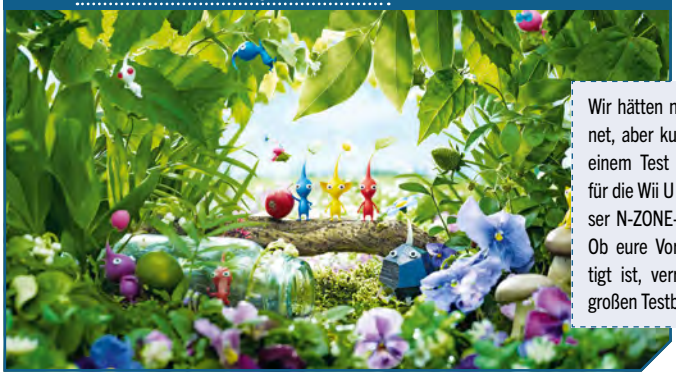
Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run/Geschicklichkeit **Termin:** 2013

Die neuen *Sonic*-Games kommen bei unseren Lesern gut an – auch in diesem Monat behauptet sich Segas Igel in den Top-5 der Most-Wanted-Charts der N-ZONE-Leser. Wir hatten in der Zwischenzeit die Ehre, *Lost World* auf der Wii anzuspielen und können es kaum erwarten, in einer der kommenden Ausgaben noch mehr über die neuen *Sonic*-Titel zu berichten!

Wii U	Sonic: Lost World	2013	Jump & Run
Wii U/3DS	Mario & Sonic: Sotschi 2014	2013	Geschicklichkeit

6 PIKMIN 3 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 26. Juli 2013



Wir hätten nicht damit gerechnet, aber kurzfristig hat es mit einem Test des neuen *Pikmin* für die Wii U doch schon zu dieser N-ZONE-Ausgabe geklappt. Ob eure Vorfreude gerechtfertigt ist, verraten wir euch im großen Testbericht zu *Pikmin 3*!

7 DONKEY KONG C.: T.F. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Winter 2013

8 THE WONDERFUL 101 (Wii U)

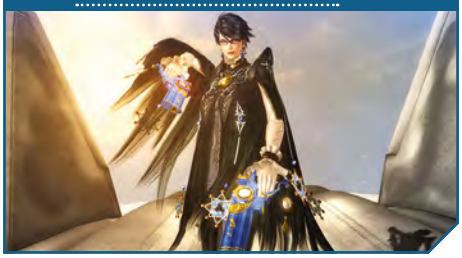
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 23. August 2013

9 SKYLANDERS: S.F. (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Oktober 2013

10 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014



SUPER MARIO 3D WORLD

Jump & Run Haltet euch irgendwo fest, denn was wir euch jetzt erzählen, wird euch sonst wahrscheinlich aus den Socken hauen: In *Super Mario 3D World* ist es zur Abwechslung mal nicht eure Aufgabe, Prinzessin Peach aus Bowsers Klauen zu befreien!

Die E3 ist vorüber und wie schon im Vorhinein angekündigt, hatte Nintendo auf der Messe ein neues 3D-*Mario* für die Wii U in petto. Doch wer sich vom ersten HD-Ausflug des italienischen Klempners ein bombastisches Grafik- und Ideen-Feuerwerk nach Art von *Super Mario Galaxy* erwartet hatte, der wurde unter Umständen ein wenig enttäuscht. Bei *Super Mario 3D World* handelt es sich nämlich um eine mehr oder weniger direkte Fortsetzung des Nintendo-3DS-Hüpfspiels *Super Mario 3D Land*. Statt also im Rahmen von zig abwechslungsreichen Missionen in großen Levels auf die Jagd nach Powersternen zu gehen, wie es bei den bisherigen 3D-*Marios* für die Heimkonsolen der Fall war, besteht das Ziel nun darin, jeweils eine Fahne am Ende der recht kurzen Welten zu erreichen.

Das Ende der Koopalinge

Doch das bedeutet natürlich nicht, dass *Super Mario 3D World* sich keine Elemente aus den bisherigen 3D-*Marios* für

Das Rätsel, was sich in den *Mario*-Röhren befindet, wird durch durchsichtige Varianten gelöst. Auch zu erkennen: Die grünen Sterne aus Mario Galaxy feiern ein Comeback.

Das auf den ersten Blick simpel aussehende neue *Mario*-Abenteuer profitiert von der Grafik-Power der Wii U. Man beachte die Spiegelung in der Kugel.

Die Fantastic Four waren gestern: Ein neues Quartett treibt in der Stadt sein Unwesen! Jederzeit könnt ihr in *3D World* mit bis zu drei Freunden auf einmal herumhüpfen – ein absolutes Novum für ein 3D-*Mario*-Spiel.

Gamecube, Wii und Co. „ausborgt“. So sind Welten, obwohl sie, wie erwähnt, recht überschaubar sind, doch ein ganzes Stück größer als jene aus *Super Mario 3D Land*. Ohne an die gewaltigen Größen der Welten aus *Super Mario 64*, *Super Mario Sunshine* oder den *Galaxy*-Teilen heranzureichen, erlauben die Levels somit zumindest ein wenig Erforschung abseits des Hauptweges. Weiterhin haben es die grünen Sterne, die zum ersten Mal in *Super Mario Galaxy 1* zu sehen waren, ins Spiel geschafft. Pro Level könnt ihr drei der funkelnden Schönheiten finden und euch zu eigen machen. Sie scheinen somit die Rolle der Münzen einzunehmen, von denen man in den *New Super Mario Bros.*-Spielen sowie *3D Land* ebenfalls jeweils drei pro Abschnitt finden kann. Ob ihr etwas bestimmtes freischaltet, wenn ihr die grünen Glitzerdinger sammelt, ist derzeit noch nicht bekannt. 100-Prozent-Fanatikern bringen sie aber auf jeden Fall etwas zusätzlichen Anreiz, sich in den Welten gut umzusehen. Zu guter Letzt gehören zum Glück auch die immer gleichen Kämpfe gegen Bowsers Sprösslinge, die Koopalinge, der Vergangenheit an, die in den *New Super Mario Bros.*-Spielen und auch dem 3DS-*Mario* als Zwischenbosse herhalten mussten. Die kreativ gestalteten Oberfießlinge in *3D World* erinnern wesentlich stärker an die Auseinandersetzungen in *Super Mario Galaxy*. In der E3-Demo gaben wir etwa einem riesigen Wurm Saures, indem wir nach oben klettern mit Wucht auf seinen Kopf niedersausten.

„Die Levels in *3D World* erlauben zumindest ein wenig Erforschung abseits des Hauptweges.“

Das dynamische Quartett

Die größte Neuerung des Wii-U-Hüpfspiels und ein Novum für einen 3D-*Mario*-Teil stellt der kooperative Multiplayer-Modus dar. In den Rollen von Mario, seinem Bruder Luigi, einem Toad und Prinzessin Peach könnt ihr gemeinsam in die Schlacht gegen Gumbas, Koopas und Kugelwillies ziehen. Ja, ihr habt richtig gelesen: Die royale Schönheit Peach steht euch diesmal als spielbarer Kumpan zur Seite. Wer diesmal stattdessen als Entführungsopfer herhalten muss, ist bislang noch nicht bekannt. Alle vier Protagonisten steuern sich dabei leicht unterschiedlich. Luigi kann besonders hoch springen und erreicht somit auch abgelegene Bereiche leicht. Toad ist besonders flink und saust an Gegnern und Fallen einfach vorbei. Peach kann, sobald sie in die Luft gesprungen ist, ihr Kleid nutzen, um ein Stück weit durch die Luft zu segeln. Mario schließlich ist der Allrounder und somit für die meisten Spieler gut geeignet. Das Geschehen im Multiplayer läuft dabei nicht per Splitscreen ab. Stattdessen verändern sich der Kamerawinkel und ihre Entfernung zu den Figuren je nachdem, wie weit und in welcher Position diese zueinander stehen. Seid ihr alleine unterwegs, habt ihr mittels Analogstick oder Gyro-Sensor beschränkt Kontrolle über die Kamera. Gemeinsam mit Freunden müsst ihr euch jedoch mit der Perspektive zufriedengeben, die das Spiel euch vorschreibt. So oder so seht ihr das Geschehen immer aus einer leicht isometrischen Perspektive, die in den meisten Fällen einen recht guten Überblick über das Geschehen auf dem Bildschirm erlaubt. Die Steuerung der Helden geschieht übrigens mittels Gamepad für den Hauptspieler und Wii-Fernbedienungen für seine Mitstreiter. Wir nehmen aber stark an, dass ihr auch den Classic Controller Pro werdet verwenden können. Freunde von Online-Mehrspieler-Partien haben bei *3D World* lei-

Der Name dieses freundlichen Drachen-Tieres ist zurzeit noch nicht bekannt. In der von uns ausführlich gespielten E3-Demo nahmen wir auf seinem Rücken Platz und bewegten uns auf sehr kurzweilige Art und Weise einen Flusslauf hinab.

der das Nachsehen: Gemeinsam auf Gumba-Jagd zu gehen wird nämlich nur im lokalen Multiplayer möglich sein.

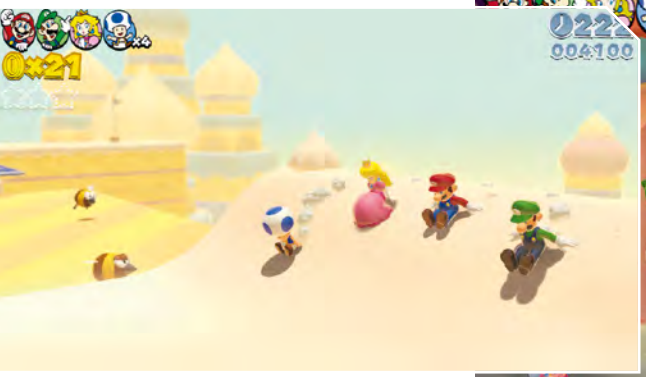
Gib mir Tiernamen!

Neben dem Mehrspieler-Modus hat das Abenteuer natürlich auch noch einige weitere Neuerungen zu bieten. So etwa das Katzenkostüm, dessen Schweif sogar im Logo des Titels verewigt ist und welches somit ohne Frage eine prominente Rolle im Spiel einnehmen wird. Wir erinnern uns: Das Logo von *Super Mario 3D Land* wurde vom Schweif des Tanuki-Kostüms geschmückt, welches im Spiel omnipräsent war. Mithilfe des Katzen-Kostüms könnt ihr nicht nur Gegner besiegen, indem ihr sie mit euren scharfen Krallen angreift oder ihnen mit euren Tatzen auf die Rübe hüpft, sondern auch steile und ansonsten unerklimmbare Wände hinaufklettern. Wir sind uns sicher, dass ihr auf diese Weise Zugang zum einen oder anderen versteckten Item oder geheimen Level-Ausgang erhalten werdet. Die Spitzen der Fahnenmasten am Ende der Levels sind, wenn ihr das Kostüm tragt, zudem besonders leicht zu erreichen, indem ihr einfach an den Stangen nach oben kraxelt. Ebenfalls neu sind durchsichtige Röhren, die euch Gegenstände und Feinde zeigen, die darin auf euch warten. Ihr müsst geschickt Abzweigungen und Ausweichmöglichkeiten nutzen, um den Bösewichten nicht in die Arme zu laufen und um begehrte Items einsammeln zu können. Ein weiteres Feature von *Super Mario 3D World* erlaubt es dem Spieler mit dem Gamepad, mithilfe des Touchscreens die Umgebung zu beeinflussen. So könnt ihr versteckte Objekte wie Fragezeichen-Boxen oder Münzen sichtbar machen oder Gegner mit einem beherzten Griff festhalten, um sie anschließend besonders exakt in Grund und Boden zu hüpfen. Dieses Feature erinnert an die Hilfe-Funktion aus den

„Trotz des scheinbaren Innovationsmangels der unspektakulären Präsentation strotzt das Abenteuer bisher nur so vor Ideen und kreativen Spielabschnitten.“

Ein Standard jedes Mario-Titels ist die thematische Unterteilung der Levels. So sind wir nicht nur auf grünen Wiesen, sondern zum Beispiel auch in Lava-Welten oder im Schnee unterwegs.

Was wäre ein *Mario*-Jump&Run ohne die oft riesigen und zumeist sehr gefährlichen Kugelwillies? Dank der neuen Katzen-Kräfte krallen wir uns mit unseren Spielfiguren an der Wand fest und weichen den fatalen Attacken somit problemlos aus.



In den Wüsten-Welten müssen sich Mario und Konsorten mit Naturerscheinungen wie Sanddünen auseinandersetzen. Da bietet es sich natürlich an, diese für Rutschpartien zu missbrauchen.

Findet ihr nicht auch, dass dieser Boss-Gegner ein wenig wie Wart aus *Super Mario Bros. 2* aussieht? Wir machen ihn fertig, indem wir über die Plattformen nach oben springen und mit Schmackes auf seinen Kopf hinabsausen.

Galaxy-Spielen, die es erlaubt, mit einer zweiten Fernbedienung Gegner zu ärgern und den Hauptspieler zu unterstützen.

Keine Grafik-Bombe

Etwas enttäuschend wirkt bisher die Technik des Spiels. Wer sich ein herausragendes Grafik-Feuerwerk, wie es *Super Mario Galaxy* auf der Wii war, erhofft hat, muss seine Erwartungen leider etwas zurückschrauben. Im Grunde erinnert die Grafik sehr stark an den 3DS-Vorgänger, lediglich mit besseren Texturen und in HD. Mit ein paar kleinen Einschränkungen könnte das Spiel, so hat man das Gefühl, auch auf der betagten Wii laufen. Klar, einige Spielereien wie die hübschen Lichteffekte, die dynamischen Schatten, die guten Animationen der Figuren und Gegner und die Spiegelungen an manchen Gegenständen, etwa den Spitzen der Fahnenmasten, gefallen. Jedoch wäre hier auf jeden Fall etwas mehr drin gewesen. Wir erwarten natürlich keine hyperrealistische Grafik, das würde zu einem Pilzkönigreich-Abenteuer auch gar nicht passen. Jedoch hätten wir uns vom ersten HD-Hüpfspiel des sympathischen Klempners abseits der *New Super Mario Bros.*-Reihe gewünscht, dass es die Hardware der Wii U ein wenig mehr fordert. Nicht zu beanstanden ist hingegen der Sound, der im bisher Gezeigten mit den üblichen, fröhlichen Klängen der Serie und den typischen Schreien von Mario und Co. aufwartet. Wir sind jedoch gespannt, ob es auch Orchesterklänge ins Spiel schaffen werden, wie es bei *Super Mario Galaxy 1* und *2* der Fall war.

Whodunit?

Super Mario 3D World ist wahrscheinlich nicht das Spiel, welches sich Nintendo-Fans im Vorfeld der E3 erwartet oder auch erhofft hatten. Doch trotz des scheinbaren Innovationsmangels und der unaufgeregten Präsentation strotzt das Abenteuer schon im bisher Gezeigten nur so vor Ideen und kreativen Spielabschnitten. Der Mehrspieler-Modus, der bisher den 2D-*Marios* vorbehalten war, dürfte zudem dafür sorgen, dass ihr mit dem Spiel für eine ganze Weile eine Menge Spaß haben werdet. Wir freuen uns auf jeden Fall schon darauf, zu viert durch das Pilzkönigreich zu springen. Und wir können die Spannung, wen Bowser diesmal entführt hat, kaum noch ertragen. Daisy? Wario? Birdo? Gumbario? Oder wird er selbst etwa diesmal zum Kidnapping-Opfer? Fragen über Fragen! Die Antworten gibt es aber schon im Dezember dieses Jahres, denn dann, pünktlich zur Weihnachtszeit, erscheint der Titel bei uns. **Lukas Schmid**

Solche Wusel-Szenen waren wir bisher eher aus der Rollenspiel-Reihe *Paper Mario* gewohnt. Diese Gegner heißen übrigens Fuzzies und hatten ihren ersten Auftritt bereits in *Super Mario World* für das gute alte Super Nintendo.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Grundsolides Gameplay ohne Überraschungen“

Hätte ich mir vom ersten 3D-*Mario* für die Wii U etwas kreativeres und bombastischer präsentiertes erwartet als *Super Mario 3D World*? Auf jeden Fall. Werde ich es mir trotzdem kaufen und eine Menge Spaß haben? Ohne Frage. Es ist offensichtlich, dass Nintendo mit dem neuen Jump & Run auf Nummer sicher geht und gar nicht erst versucht, ein Abenteuer zu kreieren, dass in Konkurrenz zu *Super Mario 64* oder *Super Mario Galaxy* treten kann. Das Spiel birgt aber alle Elemente, die ein guter *Mario*-Hüpfer braucht, angereichert um einen spaßigen Multiplayer und nette Ideen wie das Katzen-Kostüm. Ich freue mich drauf, hoffe aber dennoch weiterhin auf ein „richtiges“ Wii-U-*Mario* mit entsprechendem Wow-Faktor.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. U
Termin: Dezember 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver und dem offiziellen Developer's-Direct-Video zum Spiel. Sie zeigen, wie der Titel aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO KART 8

Rennspiel Kinder, wie die Zeit vergeht: 20 Jahre ist es her, dass Mario & Co. in Europa das erste Mal gegeneinander Rennen fuhren. Trotz zahlreicher Veränderungen seit dem SNES-Teil bleibt auch bei Teil 8 eines gleich: *Mario Kart* bedeutet Spaß pur!

Wii U

GESPIELT

BAM! 2013 DER COMPUTEC GAMES AWARD MOST WANTED Wii-U NOMINIERT

Schöner als je zuvor: Grafisch macht *Mario Kart 8* im Vergleich zu den Vorgängern einen gewaltigen Sprung nach vorne. Sowohl die detaillierten Texturen als auch die beachtliche Weitsicht wirken ausgesprochen gut gelungen.

Schwerkraft, was ist das? In *Mario Kart 8* werden die Dinge auf den Kopf gestellt. Durch die Antigravitationsfunktion wird es zudem viele Abkürzungen geben.

Es hätte uns gewundert, wenn es anders gewesen wäre: Die aus *Mario Kart 7* stammende Gleiterfunktion lässt euch auch auf der Wii U durch die Luft segeln.

Schon im Vorfeld der E3 versprach Nintendo, dass ein Wii-U-Ableger der beliebten *Mario Kart*-Reihe zum Messe-Portfolio des japanischen Videospiel-Giganten gehören würde. Wir freuten uns darauf, rechneten aber eigentlich einfach mit einer leicht aufgehübschten und erweiterten Version des letztjährigen 3DS-Funracers *Mario Kart 7* samt neuen Strecken und Fahrern. Umso überraschter sind wir nun, wie viele frische Ideen *Mario Kart 8* im Vergleich zu seinen Vorgängern bietet und vor allem was der Titel technisch aus der Wii-U-Konsole herauskitzelt.

Ein schöner Rennspaß

Ja, ihr habt richtig gelesen. Ausgerechnet *Mario Kart* ist das Spiel, das bisher vielleicht am besten aufzeigt, wozu Nintendos aktuelle Heimkonsole technisch in der Lage ist. Die bisher präsentierten Fahrer und Karts sind allesamt ausgesprochen detailliert gestaltet. So flattert etwa Bowsers feuerrotes Haar im Wind, die Animationen der Figuren bei Sprüngen und Geschwindigkeitsboosts wirken sehr natürlich und Kleinigkeiten wie Schriftzüge auf den Rädern der Gefährte zeugen von der Liebe zum Detail. Zudem fallen die dynamischen Licht- und Schatten-Effekte äußerst positiv auf. Doch auch die Strecken selbst sind sehr hübsch gestaltet. Wir haben im bisher gezeigten Material zum Spiel keine Textur gesehen, die verwaschen ausgesehen hätte, und die Weitsicht ist wirklich ausgesprochen gut gelungen: Oftmals könnt ihr schon zu Beginn des Rennens große Teile der gesamten Strecke sehen. Die Entwickler versprechen außerdem, dass das Spiel zu jeder Zeit flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde laufen wird. Nach dem unterhaltsamen, aber technisch auf Wii-Niveau befindlichen *New Super Mario Bros. U* und mit Blick auf das grafisch ebenfalls nicht allzu spannende *Super Mario 3D World* ist es schön zu sehen, dass es der Grafik eines *Mario*-Spiels

Da der grün bemützte Bruder auf dem 3DS wieder einmal auf Geisterjagd gehen muss, darf eine von *Luigis Mansion 2* inspirierte Strecke natürlich nicht fehlen.

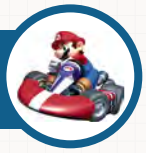
Noch ein Element aus früheren *Mario Kart*-Teilen, das es ins Spiel geschafft hat: In *Mario Kart 7* gab's die Münzen wieder und auch in Teil 8 sind diese mit dabei.

Unter Wasser fahren konntet ihr ja schon auf dem 3DS. Nun aber dürft ihr dabei an der Wand oder Decke rasen. Spart schon einmal für Kopfschmerztabletten.

Erneut werden das Gewicht von Fahrer und Fahrzeug Einfluss auf die Präzision der Steuerung haben. Wario ist schwerfällig, dafür haut ihn so leicht nichts um.

DAS BISHER BESTÄTIGTE FAHRERFELD

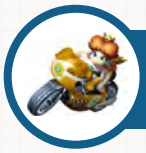
Bisher hat Nintendo zwölf verschiedene Fahrer für *Mario Kart 8* bestätigt. Wir zeigen euch, mit wem ihr über die Pisten rasen werdet.



MARIO
Erstauftritt: Super Mario Kart (SNES)
Namensgeber Mario ist natürlich mit dabei und als Allrounder auch für Anfänger geeignet.

LUIGI
Erstauftritt: Super Mario Kart (SNES)
Wie sein berühmter Bruder ist Luigi seit dem ersten Spiel dabei und ein ausgeglichener Fahrer.

PEACH
Erstauftritt: Super Mario Kart (SNES)
Peach betört die Herzen der Klempner-Brüder und gehört zu den leichten und schnellen Fahrern.



DAISY
Erstauftritt: Mario Kart: Double Dash!! (GCN)
Was für Mario Peach ist, ist Daisy für Luigi. Sie fährt sich auch sehr ähnlich wie Peach.

BOWSER
Erstauftritt: Super Mario Kart (SNES)
Bowser ist ein wahres Schwergewicht. Sein Kart liegt somit fest auf der Straße, ist aber träge.

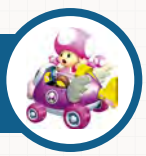
KOOPA TROOPA
Erstauftritt: Super Mario Kart (SNES)
Trotz seines schweren Panzers gehört Koopa Troopa zu den Leichtgewichten im Fahrerfeld.

WARIO
Erstauftritt: Mario Kart 64 (N64)
Wie sein fieser Kollege Bowser ist Wario auf der Piste ein träger, aber standfester Brocken.

DONKEY KONG
Erstauftritt: Mario Kart 64 (N64)
Marios Rivale Donkey Kong wird, wie Bowser und Wario, den Schwergewichten zugeordnet.

YOSHI
Erstauftritt: Super Mario Kart (SNES)
Yoshi gehört zu den eher leichten Figuren. Er ist der Liebling vieler *Mario Kart*-Spieler.

TOAD
Erstauftritt: Super Mario Kart (SNES)
Der freundliche Pilzhut-Träger ist auf der Strecke ein flottes und agiles Leichtgewicht.



TOADETTE
Erstauftritt: Mario Kart: Double Dash!! (GCN)
Toadette ist die weibliche Version von Toad. Ergo sind ihre Eigenschaften seinen sehr ähnlich.

WALUIGI
Erstauftritt: Mario Kart: Double Dash!! (GCN)
Waluigi gehört zu den schweren Figuren, ohne jedoch an Brocken wie Bowser heranzureichen.

Werft einen Blick auf Peachs Pferdeschwanz. Ist euch etwas aufgefallen? Richtig, er hängt trotz Fahrt an der Wand physikalisch korrekt herab. Ein liebevolles Detail.

nach wie vor gelingen kann, uns zu beeindrucken.

Wer braucht schon Schwerkraft?

Doch die schönste Technik ist natürlich belanglos, wenn das Gameplay nicht stimmt. Wie bereits angemerkt, kann uns *Mario Kart 8* aber auch in dieser Hinsicht bisher überzeugen. Im neuesten Teil der Serie wird ein Element eingeführt, das uns bisher eher aus der *F-Zero*-Reihe bekannt war: Rennabschnitte, in denen sich euer Gefährt den Gesetzen der Schwerkraft widersetzt. Das bedeutet im Klartext, dass die Rennstrecken in *Mario Kart 8* nicht nur auf dem Boden verlaufen können, sondern auch an den Wänden oder gar an der Decke. In diesem Fall fährt euer Kart automatisch die Reifen ein und schaltet in eine Art Schwebe-Modus um. Obwohl diese Neuerung kaum Einfluss auf das eigentliche Gameplay hat, sind die Folgen auf die Rennen nicht zu unterschätzen. So ist es zum einen ganz schön herausfordernd, die Übersicht zu behalten, wenn links, rechts, über und unter euch gegnerische Fahrer mitsamt gefährlichen Items lauern. Zum anderen bieten die Antigravitationsabschnitte eine Fülle von Abkürzungen, die in früheren *Mario Kart*-Spielen so nicht möglich gewesen wären. Und zum Dritten sieht es einfach ungeheuer cool aus, wenn ihr kopfüber Bäume, Häuser und Straßen passiert und dabei lässig mit grünen Panzern jongliert.

Alte Features, neues Spiel

Neben dieser großen Neuerung ist es fast ebenfalls als Novum anzusehen, wie viele Elemente aus früheren Spielen Einzug in *Mario Kart 8* finden. Klar, die Übernahme von Ideen der Vorgängern gehörte bei *Mario Kart* schon immer dazu, doch noch nie war sie so umfangreich wie bei Teil 8. Das Münzen-Sammeln aus *Super Mario Kart*, das in *Mario Kart 7* wieder reanimiert wurde? Check. Die Motorräder und die Stunts aus *Mario Kart Wii*? Check. Die Gleiterfunktion sowie die Fähigkeit, auch unter Wasser zu fahren aus *Mario Kart 7*? Check. Fast alle Spielelemente, welche die Vorgänger in irgendeiner Form auszeichneten, sind auch im Wii-U-Racer enthalten. Es würde uns gar nicht wundern, wenn auch das Feature aus *Mario Kart: Double Dash!!*, mit zwei Fahrern pro Kart Rennen zu bestreiten,

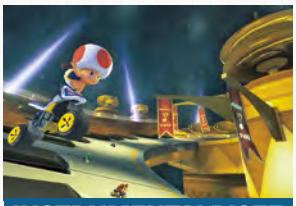
Auch als Waluigi könnt ihr natürlich über die Pisten düsen. Wir sind gespannt, aus wie vielen und welchen Fahrern wir letztendlich werden wählen dürfen.

DIE BISHER BESTÄTIGTEN STRECKEN

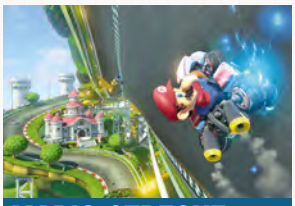
Insgesamt stellte Nintendo auf der E3 acht verschiedene Strecken vor – entweder als spielbare Demo oder in Videoform. Drei davon sind bereits aus älteren Spielen bekannt.

STAUBTROCKENE WÜSTE
Bereits bekannt?
Ja, aus Mario Kart 7 (3DS)
Beschreibung: Im Untergrund warten Gumbas und Röhren-Pflanzen auf euch.

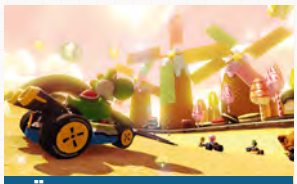
RÖHRENRASEREI
Bereits bekannt?
Ja, aus Mario Kart 7 (3DS)
Beschreibung: Im Untergrund warten Gumbas und Röhren-Pflanzen auf euch.



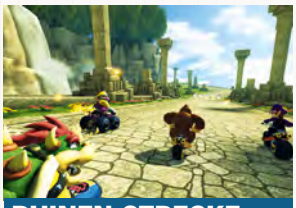
INSTRUMENTALPISTE
Bereits bekannt?
Ja, aus Mario Kart 7 (3DS)
Beschreibung: Zwischen Pianos und Trommeln spielt für euch die Siegesfanfare.



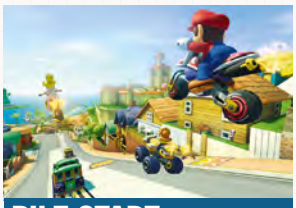
MARIO-STRECKE
Bereits bekannt?
Nein
Beschreibung: Vor der Kulisse von Peachs Schloss überwindet ihr die Schwerkraft.



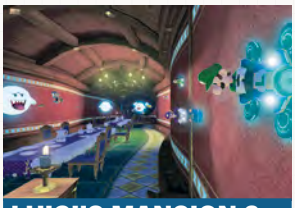
SÜSSIGKEITEN-WÜSTE
Bereits bekannt?
Nein
Beschreibung: Diese Welt aus Waffeln und Schokolade ist der Traum jedes Zahnarztes.



RUINEN-STRECKE
Bereits bekannt?
Nein
Beschreibung: Die alten, verfallenen Ruinen eignen sich perfekt für spaßige Rennen.



PILZ-STADT
Bereits bekannt?
Nein
Beschreibung: Elemente aus San Francisco und New York treffen hier aufeinander.



LUIGI'S MANSION 2
Bereits bekannt?
Nein
Beschreibung: Basierend auf dem 3DS-Hit sorgt diese Grusel-Strecke für Gänsehaut.

auf irgendeine Art Einzug in den Titel finden würde, auch wenn in dieser Hinsicht noch nichts verraten wurde. Von den Entwicklern noch kaum erwähnt wurde außerdem, was für Spielmodi der Titel bieten wird. Wir denken jedoch, dass sich in dieser Hinsicht nicht viel am bewährten Konzept ändern wird. Das heißt, ihr werdet im Singleplayer verschiedene Cups in drei Schwierigkeitsgraden bestreiten, Zeitfahrten absolvieren und im Multiplayer entweder im Kampf-Modus oder in klassischen Rennen gegeneinander antreten.

It's a me, Mario Kart TV!

Apropos Multiplayer: Wie seit *Mario Kart DS* üblich verfügt natürlich auch der Wii-U-Ableger über einen umfangreichen Online-Mehrspieler-Part. Hier könnt ihr entweder gegen Freunde oder Zufallsbekanntschaften aus aller Welt antreten und herausfinden, wer der beste Kart-Fahrer überhaupt ist. Zudem wird es eine Funktion namens Mario Kart TV geben, die es euch erlauben wird, eure Bestzeiten und andere Errungenschaften im Spiel via Miiverse mit anderen Spielern zu teilen. Noch ist jedoch nicht genau bekannt, wie dieses Feature funktionieren und ob es etwa möglich sein wird, auch Wiederholungen von besonders gelungenen Rennen online zu stellen. Das „TV" im Namen deutet aber auf etwas in der Art hin. Ebenfalls noch nicht völlig klar ist, wie die Steuerung des Spiels aussehen wird. Bisher ist bekannt, dass die Steuerung per Gamepad und per Wii-FB unterstützt wird. Auch die Gyroskop-Funktion des Gamepads kommt zum Einsatz, sodass Neulinge, ähnlich wie bei *Mario Kart Wii* und *Mario Kart 7*, die Karts auch mittels Bewegungssteuerung navigieren können. Wir rechnen aber damit, dass es möglich sein wird, das Spiel gänzlich auf dem Gamepad zu spielen und dass auch der Classic Controller Pro genutzt werden kann.

Mario im Duell gegen seine drei Erzfeinde – das kann ja was werden! Wie wir den Schnauzbartträger kennen, wird er mit dieser Herausforderung spielend fertig.

Warte, warte nur ein Weilchen

Ihr seht: Uns hat *Mario Kart 8* schon jetzt überzeugt. Man merkt einfach an allen Ecken und Enden, wie viel Mühe und Liebe zum Detail in dem Titel steckt. Wir freuen uns auf jeden Fall schon darauf, wenn wir endlich wieder zwischen Geisterhäusern, königlichen Anwesen, Feuer spuckenden Pflanzen und doof dreinguckenden Gumbas herumsausen und mit Freunden um den Sieg wetteifern können. Leider dauert es bis dahin aber noch ein kleines bisschen: Erst im Frühjahr 2014 begeben sich Mario, Peach, Bowser und Anhang auf die HD-Piste.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ich erwarte mir nichts anderes als den besten Funracer aller Zeiten"

Ich kann nicht genau sagen wie, doch Nintendo schafft es, dass jeder neue Ableger der *Mario Kart*-Reihe sowohl vertraut als auch frisch und innovativ wirkt. Teil 8 macht da keine Ausnahme. Die neuen Antigravitationsabschnitte ändern an und für sich nicht allzu viel am bekannten Gameplay, doch sind sie derart gut umgesetzt, dass sie das Spiel wirklich bereichern. Kombiniert mit der Rückkehr beliebter Elemente wie dem Gleiter aus *Mario Kart 7* oder den Motorrädern aus dem Wii-Teil erwartet uns hier vielleicht der bisher beste *Mario Kart*-Ableger. Oh, und habe ich schon erwähnt, wie gut die HD-Grafik des Spiels aussieht? Nicht? Nun, dann ist das hiermit auch erledigt.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Sonic & All-Stars Racing Transformed
Termin: Frühjahr 2014

Screen-Info: Die Bilder vom Nintendo-Presseserver geben die Grafik des Titels realistisch wieder. Jedoch fehlen darauf noch die Bildschirmanzeigen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SUPER SMASH BROS.

Beat 'em Up Sie können das Prügeln nicht sein lassen: Zum vierten Mal treffen sich die Superstars von Nintendo, um zu entscheiden, wer hier das Sagen hat!

Handheld trifft auf Konsole. Der linke Link (haha ...) nimmt aber nicht selbst am Kampf teil, sondern kümmert sich um die Lokomotive, die als Level dient.

Da ist Kirby erst einmal platt. Bislang ist nicht bekannt, inwieweit Nintendo die Version für den 3DS verändern und anpassen wird, was den Inhalt betrifft.

Was einst auf dem N64 als nettes Partyspiel begann, kann heute durchaus als eine der wichtigsten Serien von Nintendo bezeichnet werden. Die Rede ist von nichts anderem als *Super Smash Bros.*, dessen Grundidee so einfach wie genial ist. Alles, was bei Nintendo Rang und Namen hat, trifft sich in einem Beat 'em Up wieder, um dem Kontrahenten möglichst doll eins auf die Mütze zu geben. Das Konzept wurde Gott sei Dank nie wirklich verändert, sondern stets nur mit kleineren Änderungen versehen, von denen einige positiv, andere eher negativ bei den Spielern angekommen sind. Für den vierten Teil hält sich Nintendo, was handfeste Informationen zum Spielsystem betrifft, noch ein wenig zurück und möchte nicht sofort alles verraten. Was schon bekannt ist, haben wir für euch zusammengetragen.

Worum geht's überhaupt?

Der Vollständigkeit halber wollen wir das Grundprinzip hinter *Super Smash Bros.* noch mal für all jene erläutern, die mit der Serie bislang noch nicht in Kontakt gekommen sind. In einer Arena, die auf der linken und rechten Seite durch Abgründe eingegrenzt ist, treten bis zu vier verschiedene Charaktere im Team oder jeder für sich selbst an. Doch schon das Bekämpfen sieht bei *Super Smash Bros.* ganz anders aus als in anderen Fighting Games. Ist es bei *Street Fighter*, *Tekken* oder *King of Fighters* das Ziel, die Lebensenergie vom Kontrahenten auf null runterzuprügeln, müsst ihr hier durch Schläge oder Specials die Schadensanzeige des Feindes möglichst nach oben treiben. Je mehr Prozente euer Gegner auf dem Konto hat, desto weiter fliegt er nach einem Volltreffer von der Plattform. Ist die Distanz hoch genug und er kommt nicht mehr zurück, gibt's einen Punkt für euch. Am Ende habt ihr hoffentlich die meisten dieser Punkte und werdet zum Sieger gekrönt. Um an diese Punkte zu kommen, müsst ihr euch nicht allein auf die eigenen Attacken und Spezialangriffe verlassen. Während des Kampfes erscheinen immer wieder typische Nintendo-Gegenstände wie Schildkrötenpanzer, Pokébälle oder Holzkisten mit weiteren Items auf der Karte, welche wirkungsvoll gegen die restliche Riege eingesetzt werden können. Und zu guter Letzt kann es auch mal passieren, dass die Level-Architektur selbst fröhlich mitmischt, sei es ein Arwing mit seinen Laserkanonen in der Stage von Fox oder Baum Whispy in Kirbys Welt, welcher die Mitspieler von der Karte pusten möchte.

Nie mehr Bananenschalen

Aus dem gezeigten Material zu *Super Smash Bros.* ist ersichtlich, dass Nintendo keinerlei Ambitionen hegt, für den neuen Teil auf ein komplett neues Pferd zu setzen. Ein paar Änderungen wurden vom Schöpfer der Serie, Masahiro Sakurai, allerdings schon bestätigt. Diese beziehen sich vor allem auf spieltechnische Features. Das Pratfalling, auch Tripping genannt, welches im Vorgänger *Super Smash*

WO KOMMST DU EIGENTLICH HER?

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind drei neue Charaktere bekannt, deren Ursprung wir hier für euch fix zusammengetragen haben. Weitere werden sicher bald folgen.

MEGA MAN

Fangen wir mit dem dienstältesten Charakter an. Mittlerweile dürfte Mega Man mehr Jahre auf dem Buckel haben als so mancher Leser der N-ZONE. 1987 trat er zum ersten Mal in dem von ihm mitdefinierten Genre des Action-Platformers auf, aus dem Unmengen an Nachfolgern, Spin-offs, Anime-Serien und natürlich Merchandise hervorgehen sollte. Mega Man war entscheidend daran beteiligt, dem NES zu seiner damaligen wie heutigen Größe zu verhelfen, und lieferte einige der besten Games für das System.

DORFBEWOHNER

Eigentlich ist der Dorfbewohner aus *Animal Crossing* keine echte Persönlichkeit, da ihr Namen und Persönlichkeit ja quasi selbst bestimmt bzw. verkörpert. Zunächst nur exklusiv auf dem japanischen N64 erschienen, kam der Überraschungserfolg dann auch im Westen auf dem Markt. *Animal Crossing* hat viele Gemeinsamkeiten mit den Sims, da ihr auch hier viele alltägliche Dinge tut und Konversation mit den Bewohnern eures Dorfes betreibt. Die innere Uhr im Spiel sorgt außerdem für einen realistischen Zeit- und Jahresablauf.

Wii FIT TRAINER

Tja, was kann man über diese Dame schon im Detail sagen? Nintendo hatte mit Sicherheit nicht viel mehr mit ihr vor, außer dass sie euch im Sportspiel *Wii Fit* dazu animiert, den trägen Hintern von der Couch zu erheben. Freundlich „animieren" wird sie ihre Gegner auch im neuen *Super Smash Bros.* Von den drei neuen Figuren war das Medienecho bei ihr fast am lautesten, auch weil viele zunächst dachten, Nintendo erlaube sich hier einen Scherz. Nach dem Trailer sprudelte das Internet vor selbst gezeichneten Bildern und Parodien nur so über.

Ein nicht zu unterschätzender Vorteil: Mega Man ist in der Lage, auch im Springen und Laufen zu schießen, ohne merklich an Mobilität zu verlieren.

Effektreiches Chaos: Selbst ohne den Einsatz von Items kann es im Nahkampf mit allen vier Charakteren schnell unübersichtlich werden.

Bros. Brawl den Zustand beschrieb, wenn ihr zum Beispiel auf einer Bananenschale oder Eisfläche ins Wanken geratet, wird im kommenden Teil nicht mehr mit dabei sein. Wer nun denkt, dass dies eventuell der Fairness zugutekommt, wird die gerade erwartungsvoll gehobenen Schultern gleich wieder nach unten sacken lassen, denn die Final Smashes wurden für das Spiel erneut bestätigt. Dank dieser extrem starken Angriffe, für die man vorher einen Smash Ball aufsammeln muss, kann ein Spieler nahezu mühelos mehrere Punkte einkassieren und so, hier ein Wink Richtung *Mario Kart*, doch noch den Sieg einfahren. Zumindest die Turnierszene hinter *Super Smash Bros.* wird die Final Smashes wohl wieder aus dem Regelwerk verbannen. Gerade diese Szene hat Sakurai aber ohnehin nicht auf dem Schirm, wie er jüngst in einem Interview verraten hat. „Wir wollen die Situation vermeiden, dass nur Hardcore-Spieler sich mit dem Titel beschäftigen. Wir möchten lieber ein lustiges Spiel für jedermann machen, weshalb wir nach wie vor das Feedback von den Fans aufnehmen, sämtliche Forderungen von Profis aber dezent zurückweisen."

Frischfleisch-Anlieferung

Die Mechaniken hinter *Super Smash Bros.* waren allerdings noch nie ein so großes Gesprächsthema wie die Riege, die sich in dem Spiel einfindet. Über die Jahre hinweg hat *Super Smash Bros.* einen Kader versammelt, in dem sämtliche Helden der klassischen Nintendo-Franchises vertreten sind. Und mit jedem neuen Teil kommt eine Figur dazu, bei der man sich im Anschluss denkt „woah, wieso haben die nicht früher dran gedacht?". Dass Nintendo immer für eine Überraschung gut ist, zeigt sich bei den beiden neuen Figuren: dem Dorfbewohner aus *Animal Crossing* und der Trainerin aus *Wii Fit*. Gerade Letztere wird bei vielen Spielern erst einmal ein großes Fragezeichen über dem Kopf erscheinen lassen. Die Gewöhnung an diesen zunächst unpassend wirkenden Charakter ist aber schnell vollzogen, denn die Dame bringt besonders durch ihren Look einiges an Abwechslung in die Charakterauswahl. Eine absolute Sensation bringt Capcom mit einer Gastfigur, die

ÄHNLICHES PRINZIP, ANDERES SPIEL

Verschiedene Serien in einem Spiel vereint: Diese Fanboy-Fantasien gab es in der Vergangenheit schon mehrmals zu sehen. Hier einige wissenswerte Beispiele.

EHRGEIZ

Im Grunde hätte *Ehrgeiz*, das auch in Japan unter diesem Namen erschien, in dieser Liste nicht viel verloren. Der 1998 erschienene Arcade-Prügler verwendete Mechaniken, die denen aus *Tekken* nicht unähnlich waren, und packte diese in eine 3D-Arena, in der ihr euch frei bewegen konntet. Das Interessanteste an dem Game ist wohl die Tatsache, dass Charaktere aus *Final Fantasy VII* eingefügt wurden, welches ein Jahr zuvor auf der Playstation erschienen war.

JUMP ULTIMATE STARS

Dragonball, *One Piece* und *Naruto* haben eines gemeinsam: Sie erschienen allesamt im größten japanischen Manga-Magazin *Weekly Shönen Jump*, welches nach wie vor eine riesige Auflage genießt. Schlägereien sind in den gerade aufgezählten Serien an der Tagesordnung, weshalb diese beim kommenden PS3Titel *J-Stars Victory Vs.* nicht fehlen dürfen. Die Idee dahinter ist nicht neu und wurde beispielsweise auf dem DS mit *Jump Ultimate Stars* schon einmal umgesetzt.

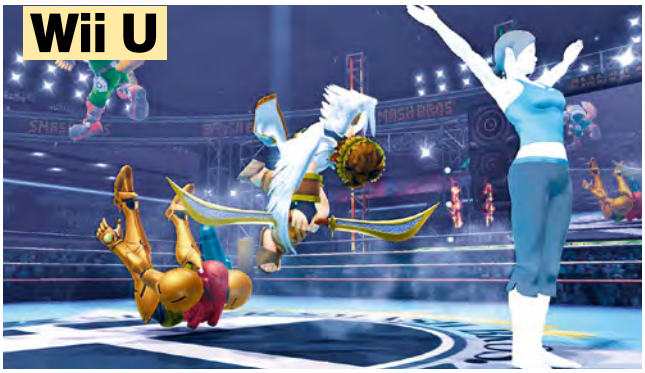
PLAYSTATION ALL-STARS

„Dreiste Kopie", sagen die einen, „lustige Alternative" die anderen. Wer bei *Playstation All-StarsBattle Royale* fürs Design Pate stand, kann sich aber wohl jeder denken. Vier Figuren aus unterschiedlichen Franchises, die auf Sonys Konsole für Furore sorgten, treffen in einer Arena aufeinander und müssen mit Gewalt einen Sieger ausmachen. Nicht unbedingt durch das Herunterstoßen von der Plattform, auf der gekämpft wird, sondern durch gezielten Einsatz von Super-Angriffen.

TATSUNOKO VS. CAPCOM

Eines der wenigen exklusiven Fighting Games für die Wii bekommt ihr mit *Tatsunoko vs. Capcom*. Während Capcom wohl jedem Spieler ein Begriff ist, ist *Tatsunoko* viel weniger bekannt. Kein Wunder, ist dieses Animationsstudio doch eher für uralte Animes wie *Gatchaman* oder *Tekkaman* bekannt. Die *Samurai Pizza Cats* und *South Park* (hier half Tatsunoko zu Beginn bei den Animationen aus) hingegen dürftet ihr schon eher kennen.

Der grafische Unterschied ist schon recht deutlich. Aber der 3DS hat nun mal weniger Muskelumfang als die große Schwester Wii U.



„Tada! Und so verpügelt man drei Gegner auf einmal!“ Auf was für Spezialangriffe die Trainerin aus *Wii Fit* wohl zugreifen wird?

das NES, und somit Nintendos frühe Jahre, entscheidend geprägt hat: Mega Man joins the battle! Zur Feindbekämpfung setzt er nicht nur seinen Mega Buster ein, sondern verfügt auch über diverse Fertigkeiten und Waffen früherer Robotermeister, die ihm Dr. Wily auf den Hals gehetzt hat. Es ist schön zu sehen, dass die Animationen dezent an die ersten Teile von *Mega Man* erinnern. Die Geschosse aus seiner Armkanone sind sogar noch richtig verpixelt. Der namenlose Dorfbewohner macht ebenfalls nicht viel anders als in *Animal Crossing*. Bäume fällen, Löcher buddeln, Schmetterlingsnetz einsetzen, all das kennt man von dem fröhlich dreinguckenden Gesellen. Nur dass er all diese Dinge jetzt tut, um den Kontrahenten im Ring ordentlich wehzutun. Es wird spannend zu sehen, wer noch neu mit an Bord sein wird und welcher der alten Veteranen erneut einen Platz auf dem Siegertreppchen für sich beanspruchen wird.

Sieht ganz schön alt aus!

Einen kleinen Dämpfer könnte man beim Blick auf die Technik des Spiels bekommen, denn im ersten Vergleich wirkt *Super Smash Bros.* grafisch kaum besser als das Wii-Äquivalent von 2008. Betrachtet man einige Spielermodelle wie das von Mario, fällt sogar auf, dass die Details ein wenig abgenommen haben. Sobald der Titel dann aber in Bewegung zu sehen ist, werden die Unterschiede deutlich. *Super Smash Bros.* läuft noch einen Tick geschmeidiger als sämtliche Vorgänger und bietet scharf aufgelöste Texturen. Zumindest die Version für Wii U. Auf dem 3DS wird ein Cel-Shading-Filter über das Spiel gelegt, der etwa Donkey Kongs fluffiges Fell glattbügelt. Hässlich wird die mobile Variante dadurch nicht, ein Unterschied ist aber klar erkennbar. Inhaltliche Unterschiede sind hingegen derzeit noch nicht bekannt. Gewiss ist nur, dass die Wii U endlich mit der Beat-’em-Up-Serie beglückt wird, für welche die Konsolen von Nintendo seit nunmehr vier Generationen bekannt sind.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Es werden Tränen fließen. Vor Lachen. Das garantiere ich schon jetzt.“

Wieder so ein Zeichen dafür, dass man nicht jünger wird: Satte vierzehn Jahre ist es nun her, dass ich mir wahnwitzig-amüsante Gefechte in *Super Smash Bros.* für das N64 geliefert habe. Ob nun zu viert oder im Koop oder mit einem Freund gegen die 9er-KI. Genau der gleiche Kumpane wie damals stand mir vergangenes Wochenende wieder treu zur Seite, als es darum ging, Ness und Starfox zu zeigen, wo der Ziegenbock den Honig hat. Und wie zu erwarten war, machte das Spiel nach wie vor immer noch einen Heidenspaß. Für das Update auf der Wii U erwarte ich nicht viel mehr als viele neue Charaktere, einfallsreiche Stages und tonnenweise Items. Als eher professioneller Prügelspiel-Zocker gehe ic auch beim neuen *Super Smash Bros. nicht davon aus, dass es besonders komplex oder trainingsintensiv wird,* obwohl es tatsächlich Leute gibt, die das Game auf Turnierniveau spielen wollen. Das mindert aber keinesfalls die hohe Qualität, die das neue *Smash Bros.* zweifellos aufweist. Alleine schon, weil es eine Gemeinschaftsarbeit mit den Experten bei Namco Bandai ist!

Der Vorgänger war manchen Spielern ein wenig zu träge. Beim vierten Teil soll es wieder etwas flotter zur Sache gehen. Fast noch spannender ist jedoch, welche Figuren noch alle ins fertige Spiel kommen.

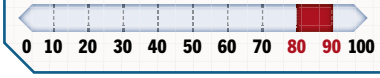
Super Smash Bros. ist leicht zu elernen. Für Basisangriffe benötigt ihr nur eine einzige Taste.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Namco Bandai / Sora Ltd.
Alternative: Tekken Tag Tournament 2
Termin: 2014

Screen-Info: Alle Bilder stammen direkt von Nintendo selbst und sind entweder der Version für Wii U oder dem 3DS entnommen worden.

WERTUNGSTENDENZ



DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Jump & Run Eine der großen Überraschungsankündigungen auf der E3! Wir durften DKs neuestes Abenteuer bereits anspielen und können euch nun von unseren ersten Eindrücken berichten.

Kurz nach *Donkey Kong Country Returns 3D* folgt nun überraschenderweise gleich die Bekanntmachung des nächsten Titels mit unserem Lieblingsaffen in der Hauptrolle. Diesmal erwartet uns mit *Tropical Freeze* ein gänzlich neues Abenteuer auf der Wii U. Einen genauen Erscheinungstermin hat Nintendo noch nicht verlauten lassen, allerdings soll das Spiel bereits dieses Jahr erscheinen, vermutlich um die Weihnachtszeit herum.

Invasion

Donkey Kong und seine Freunde führen ein ruhiges Leben in ihrem Dschungel, als eines Tages urplötzlich die Wikinger in ihre Heimat einfallen und weite Teile des Urwalds wortwörtlich auf Eis legen. Bei den Wikingern handelt es sich um nordisch anmutende Walrösser, Pinguine und Schnee-

Nur wenn ihr im richtigen Moment die Kanone bedient, kommt ihr sicher auf die andere Seite und entgeht den Bomben-Pendeln.

In dieser Zwischensequenz sehen sich Donkey und Diddy urplötzlich von den Invasoren umzingelt. Mit kombinierter Affen-Power teilen die beiden aber ordentlich Hiebe aus!

Erstmals dürfen unsere Affen auch Unterwasser-Passagen erforschen. Achtet aber immer gut auf die Luftanzeige!

hasen, die mit dicken Schnauzbärten und finsterer Visage daherkommen. Donkey Kong stehen bei der Vertreibung der Eindringlinge seine Freunde Diddy und Dixie Kong zur Seite, deren Rolle ein zweiter Spieler übernimmt. Beide Kumpanen haben individuelle Fähigkeiten, mit denen sie Donkey Kong unterstützen: Diddy besitzt sein altbewährtes Jetpack und die Erdnuss-Pistole, wohingegen Dixie ihren schwerfälligen Freund mithilfe ihrer Propeller-Haare über Abgründe transportieren kann. Im Duo schlagt ihr euch im klassischen 2D-Jump&Run-Stil durch aufwendige und detailverliebte Levels, die schnelle Reaktionen und punktgenaues Springen erfordern. Gespielt wird mit dem Gamepad oder alternativ mit den Wii-Controllern in Verbindung mit dem Nunchuk. Abwechslungsreiche Kameraeinstellungen geben euch das Gefühl, euch nicht nur im zweidimensionalen Raum zu bewegen. Besonders schön kommen diese neuen Perspektiven bei den klassischen Kanonenfass-Passagen zur Geltung. Ein weiteres neues Feature, das viele Fans freuen dürfte, ist, dass unser Lieblingsaffe das Schwimmen gelernt hat: Viele Levels beinhalten weitläufige Unterwasserpassagen, die stimmungsvoll und einfallsreich gestaltet sind. Donkey kann seine immense Stärke auch dazu nutzen, spezielle Dinge wie eine Art Reißleine oder Hebel aus dem Boden zu ziehen und damit die halbe Umgebung in Schutt und Asche zu legen: Zieht er beispielsweise an einer unscheinbaren kleinen Wurzel, brechen im Hintergrund plötzlich halbe Gebäude zusammen, wodurch neue Plattformen entstehen, auf die ihr springen könnt. Wie von anderen *Donkey Kong*-Teilen gewohnt, ist der Schwierigkeitsgrad von *Tropical Freeze* nicht zu unterschätzen. Auf der E3 konnten wir leider nur wenige Levels vom Anfang des Spiels ausprobieren, doch bereits diese hatten es teilweise schon recht in sich. Wir dürfen wohl annehmen, dass der Schwierigkeitsgrad im Lauf des Abenteuers rapide ansteigen wird und uns Spielern den ein oder anderen Frustmoment bescheren wird – und umso größere Erfolgserlebnisse, wenn wir die Passage schlussendlich dann doch gemeistert haben!

Stefanie Groß

Den Wikingern ist in ihren dicken Pelzmänteln wohl zu heiß geworden. Kurzerhand wandern sie in Badehosen an Donkeys Strand entlang. Hier haben die Dschungelbewohner definitiv einen Heimvorteil.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Ein weiteres affenstarkes Abenteuer ist auf dem Weg!“

Zugegebenermaßen spiele ich Jump & Runs bevorzugt auf den Handheld-Konsolen, doch die kunterbunten Leveldesigns und das überraschende Wikinger-Thema in *Tropical Freeze* haben jetzt schon mein Interesse geweckt. Sich mit Donkey durch vereiste Level zu schlagen und den Meeresgrund zu erkunden sind sehr erfrischende Neuerungen in der Serie. Im Lauf der nächsten Monate bis zum Erscheinungsdatum werden wir von Herrn Iwata während eines Nintendo Direct Streams bestimmt mit weiteren Informationen zu Story und Gameplay versorgt werden — die ganze Redaktion freut sich übrigens jeden Monat erneut auf die (wohl unfreiwillig komischen) Nintendo Livestreams. Bis dahin lehne ich mich mit einem leckeren Bananensplit zurück und genieße die warmen Tage, bis am Ende des Jahres die Wikinger einfallen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Retro Studios
Alternative: Donkey Kong Country Returns 3D
Termin: 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem E3 Nintendo Direct Livestream und dem Nintendo-Presseserver und stellen auch die Grafik des fertigen Spiels dar.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

THE LEGEND OF ZELDA
THE WIND WAKER HD

Action-Adventure Auf der E3 zeigte Nintendo leider noch kein Material aus dem neuen *Zelda* für Wii U. Dafür stand das Remake des Gamecube-Klassikers *The Wind Waker* im Mittelpunkt. Kann das Segel-Abenteuer auch heute noch überzeugen?

Wir müssen zugeben, dass wir auf den ersten Blick etwas enttäuscht waren, als wir die Demo von *The Wind Waker* auf der E3 gesehen haben. Zwar wirkt das Spiel dank zahlreicher Verbesserungen wie eine neue Grafik-Engine, 1080p-Auflösung, aufgehübschte Figurenmodelle sowie die komplett neuen Lichteffekte ohne Frage ein ganzes Stück ansehnlicher als auf dem Gamecube. Im Gegensatz zu den ersten Bildern des Abenteuers, die wir im Januar 2013 im Rahmen einer Nintendo Direct zu sehen bekamen, sind die über zehn Jahre alten Wurzeln des Titels aber noch deutlich erkennbar. Angesichts der Tatsache, dass *The Wind Waker* aber trotzdem nach wie vor sehr gut aussieht und eine ganze Menge Verbesserungen und Neuerungen zu bieten hat, war unsere Enttäuschung schnell weggeblasen.

Der Kampf gegen den Maskenkönig ist eines der Highlights von *The Wind Waker*. Mit dem Hammer zerschlagt ihr seinen Gesichtsschutz und greift dann den Schädel an.

Vom Wind Waker verweht

Hier nur eine kurze Story-Einführung für diejenigen unter euch, die noch niemals mit Links Seefahrer-Abenteuer in Berührung gekommen sind. Anders als bei *Ocarina of Time* oder *Twilight Princess* spielen sich die Geschehnisse von *The Wind Waker* nicht auf festem Boden, sondern auf einem riesigen Ozean ab, der von zahlreichen kleinen Inseln durchbrochen wird. Ausgehend von einem dieser Eilande macht sich der grün bekittelte Protagonist zusammen mit einer Gruppe wilder Piraten rund um deren Kapitänin Tetra auf, um am anderen Ende des Ozeans seine Schwester zu retten, die von einem gigantischen Vogel gekidnappt wurde. Nur allzu bald stellt sich jedoch heraus, dass hinter der Entführung wesentlich mehr steckt als nur eine Familientragödie. Genauere Details wollen wir an dieser Stelle natürlich nicht verraten. Unserer Meinung nach gehört die wendungsreiche Handlung des Abenteuers jedoch mit zu den besten der *Zelda*-Reihe.

Ein Meer voller Aufgaben

Am grundsätzlichen Gameplay des Titels hat sich nichts verändert. Noch immer beeinflusst ihr mit eurem Taktstock Wind und

Wetter und noch immer reist ihr auf eurem kleinen, roten Nachen über die See und steuert auf eurer Reise Inseln, Wachposten, Flöße, U-Boote und andere Objekte an, die ihr auf oder im Wasser findet. Wer gewissenhaft sucht, der wird mit neuen Items, Herzteilen oder Rubinen, der Währung des Spiels, belohnt. Die Hauptmissionen hingegen führen euch in eine Handvoll Dungeons, die mit dem bewährten und gelungenen *Zelda*-Gameplay aufwarten. So sammelt ihr kleine Schlüssel, löst die eine oder andere Kopfnuss, setzt euch mit Items wie eurem Schwert oder dem Stahlhammer gegen zahlreiche Bösewichte zur Wehr und besiegt am Ende jedes Tempels einen gewaltigen Obermotz. Zwar fallen die Dungeons im Vergleich zu den meisten anderen Serienablegern etwas einfach und relativ kurz aus, trotzdem machen sie eine Menge Spaß.

Message in a Bottle

So weit bleibt abseits der verbesserten Technik also alles so, wie es schon anno 2003 auf dem GameCube der Fall war. Doch wie bereits angemerkt, haben die Entwickler eine ganze Menge Anpassungen vorgenommen, um *The Wind Waker HD* zur ultimativen Version des Spiels zu machen. Es überrascht wenig, dass die Item-Verwaltung nun mittels Touchscreen funktioniert. Zudem dürft ihr das eingebaute Gyroskop des Tablet-Controllers verwenden, um Schusswaffen wie Pfeil und Bogen zu verwenden und eure Figur trotzdem gleichzeitig bewegen zu können. Die mitunter sehr langatmigen Reisen auf dem Meer wurden entschärft, indem ihr eurem Boot bei guter Windlage nun einen zusätzlichen Boost verleihen könnt. Der Tingle-Receiver, der es auf dem Gamecube erlaubte, das Spiel mit dem Game Boy Advance zu verbinden und dadurch einige Spielereien freizuschalten, ist Geschichte. Stattdessen verfügt ihr nun über die sogenannte Tingle-Flasche, die ihr vom Strand aus ins Meer werfen und mit der ihr auf diese Weise via Miiverse mit anderen Seereisenden Kontakt aufnehmen und ihnen etwa Screenshots aus dem Spiel senden könnt. Es wird außerdem möglich sein, das Spiel komplett auf dem Gamepad zu spielen.

Kein Neuland in Sicht

Für uns die vielleicht wichtigste Verbesserung ist jedoch die Tatsache, dass ihr für Seereisen nicht mehr extra das Segel aus dem Menü auswählen und auf einen der Item-Knöpfe legen müsst. Es hat uns damals ungemein genervt, ständig das Menü öffnen und schließen zu müssen, wenn wir eines der Items wechseln wollten. Stattdessen verfügt das Segel jetzt, wie auch Bordkanone, Bergekran und Taktstock, über einen fix zugewiesenen Knopf. Es sind kleine, aber feine Details wie diese, die zeigen, dass die Entwickler bei der Anpassung des Titels an die neue Hardware sehr überlegt vorgegangen sind. Ebenfalls angekündigt, aber noch nicht spezifiziert wurden Verbesserungen einer recht umfangreichen Suchaufgabe gegen Ende des Abenteuers, die zu Gamecube-Zeiten von einigen Spielern als recht mühsam empfunden wurde. Nichts ändern wird sich hingegen am Umfang des Spiels: Die Entwickler haben explizit ausgeschlossen, dass es neue Inseln oder gar zusätzliche Dungeons gibt.

Links oben seht ihr die auf dem Steuerkreuz abgelegten Gegenstände Taktstock, Bergekran und Bordkanone, rechts den Segel-Knopf. Nervige Wechsel im Menü entfallen.

Früh im Abenteuer müsst ihr diese recht knifflige Schleichpassage meistern. Mithilfe von Fässern stehlt ihr euch an den Wache haltenden Moblins vorbei.

Vadder Orca bringt Link auf seiner Heimatinsel Präludien den Umgang mit dem Schwert bei. Ob der Schüler seinen Meister wohl irgendwann übertrumpfen wird?

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Rechtfertigen die Verbesserungen die *Zelda*-Neuauflage?“

Gut, man hätte technisch vielleicht etwas mehr aus The Wind Waker HD herausholen können. Und ja, ein oder zwei zusätzliche Dungeons hätten dem Abenteuer auf keinen Fall geschadet. Trotzdem wirkt das *Zelda*-Remake bisher wie ein derart rundes Paket, dass ich über diese Kritikpunkte gerne hinwegsehe. Die sinnvollen Verbesserungen wie die schnelleren Seereisen oder die stark verbesserte Tastenbelegung lassen den Klassiker in neuem Glanz erstrahlen. Meine Vorfreude ist nach wie vor ungebrochen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Darksiders 2
Termin: Oktober 2013

Screen-Info: Die Bilder, die ihr hier seht, stammen von Nintendos Presseserver. Sie entsprechen grafisch dem, was wir auf der E3 gesehen haben.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

BAYONETTA 2

Action Neuer Haarschnitt, genauso cool wie vorher: Hexe Bayonetta räumt mit dem Vorurteil der Kinderkonsole gehörig auf und liefert das beste Action-Erlebnis für die Wii U.

Entsetzte Gesichter bei Microsoft und Sony, grinsende Grimassen in Nintendos Lager. Die Ankündigung, dass die offizielle Fortsetzung von *Bayonetta* – einer der besten Action-Titel dieser Generation – exklusiv auf der Wii U erscheint, dürfte so manchen Spieler aus der Bahn geworfen haben. Schnell kam die Befürchtung auf, *Bayonetta 2* könnte aufgrund der im Direktvergleich schwächeren Hardware technisch nur unzureichend präsentiert werden und die Steuerung unnötigerweise auf den Touchscreen erweitert werden. Beim persönlichen Anzocken in Nintendos europäischer Zentrale wurde deutlich, dass ein Körnchen Wahrheit dahinter steckt. Dennoch gibt es viel mehr Gründe, der Veröffentlichung von *Bayonetta 2* freudig entgegenzufiebern.

Hölle gegen Himmel

Genau wie schon beim ersten Teil wird bei *Bayonetta 2* sofort deutlich, dass die kreativen Köpfe hinter Klassikern wie *Devil May Cry* und *Viewtiful Joe* am Werk sind. Das betrifft sowohl die stilistische Ausführung – *Bayonetta* gibt sich selbst mindestens genauso überladen und durchgedreht wie die Kollegen Dante und Joe – als auch den auf Kämpfe ausgelegten Inhalt. Erneut tritt die schwarzhaarige Hexe gegen engelsgleiche Gegner mit Porzellangesicht und Goldrüstung an, denen der Sinn nicht nach Frieden und Geborgenheit steht. Durch X oder A entlockt ihr Bayonetta wirkungsvolle Tritte oder Schläge mit der momentan ausgewählten Waffe. Haltet ihr die Taste gedrückt, wird zudem auch scharf geschossen. Sehr erfreulich, dass dies alles locker von der Hand geht und jederzeit wirklich spektakulär aussieht. Ein Buttonmasher ist *Bayonetta 2* trotzdem nicht. Rechtzeitige Ausweichbewegungen, wenn die PKW-große Faust des Gegners auf euch

Hinten wartet schon der Fleischwolf. Bayonetta setzt eine Menge altertümliches Folterwerkzeug ein, um gegen die engelsgleichen Feinde zu bestehen.

SPINNING BIRD KICK! Wundert euch nicht, wenn ihr ab und zu mal den Überblick verliert. Das geschieht bei der überladenen Action öfters mal.

Während sich Bayonetta einen sommerlichen Kurzhaarschnitt gegönnt hat, ist bei Jeanne und ihrer langen Mähne das genaue Gegenteil der Fall.

Hier ist dann wohl Endstation: Durch die Fähigkeit des Umbran Climax könnt ihr, je nach Waffe, noch durchschlagskräftigere Attacken ausführen.

zufliegt, sind Pflicht. Ein Glück, dass Bayonetta trotz ihrer 600 Jahre auf dem (nicht vorhandenen) Hexenbuckel immer noch sehr agil ist.

Geht es langsam an

Abgesehen vom zu erwartenden Schaden gibt es noch ein weiteres Argument dafür, im Kampf geschickt beiseitezuhuschen: Zieht ihr den Kopf im letzten Moment ein, wird automatisch die „Witch Time“ aktiviert, welche das Geschehen stark verlangsamt, während Bayonetta selbst fröhlich im normalen Tempo weiterkloppen kann. Das verschafft euch ungemeine Vorteile gegenüber den Gegnern, birgt aber natürlich auch ein gewisses Risiko, denn so stark die Dame auch ist, sie kann nicht unendlich vielen Treffern standhalten. Etwas Süßes ist in dem Fall genau das Richtige: Mithilfe von Lollipops erhaltet ihr Gesundheit zurück, stärkt kurzzeitig eure Angriffe oder werdet gar unbesiegbar. Mit der Zeit oder nach dem Besiegen von extrem starken Engeln gibt’s neue Waffen und damit auch Combo-Attacken, welche das Angriffsspektrum um viele Facetten erweitern. Ganz klar eine der Stärken des Vorgängers, die es hoffentlich stark ausgebaut auch in den zweiten Teil schaffen.

Abgedreht ist untertrieben

Was die noch junge Serie ebenfalls stark auszeichnet, ist das spektakuläre, völlig überdrehte und wahnwitzige Design, das sich selbst zu keinen Zeitpunkt wirklich ernst nimmt und den Entertainment-Faktor in astronomische Höhen befördert. Egal, was für ein fettes Monster vor Bayonetta die Zähne fletscht, die Hexe bleibt stets gelassen und scheint ihr Gegenüber nicht wirklich ernst zu nehmen. Aber wehe, sie fährt mal die Krallen aus. Dann dürft ihr euch auf ein Effekt-Gewitter gefasst machen, das sich gewaschen hat. In der von uns gespielten Demo gab es schon einen kurzen Einblick darauf, was *Bayonetta 2* auffahren wird. Auf den Tragflächen eines Kampfjets, der gerade im Sturzflug durch eine Großstadt düst, vertrimmen Bayonetta und ihre Konkurrentin/Kollegin Jeanne dämonengleiche Engelskreaturen, machen anschließend auf dem Dach eines Zuges weiter und treten schlussendlich gegen einen riesigen Drachen an, der wie King Kong auf die Spitze eines Wolkenkratzers klettert. Alles verpackt in 15 spannende, knackige Minuten! Und schlecht sieht das Geschehen auch nicht aus. Zwar sind hier und da so manche Texturen sichtbar, die wohl direkt aus dem drei Jahre alten Vorgänger übernommen wurden und dementsprechend veraltet wirken, insgesamt gibt es jedoch wenig Gründe, an der Technik Kritik zu üben. Ein jederzeit flüssiger Spielablauf, in Action-Brettern wie *Bayonetta 2* nahezu Pflicht, ist stets gewährleistet. An der mitunter fehlenden Übersicht ändert das hingegen wenig. Hier wird selbst die beste Kameraführung der Welt wenig bewirken können.

■ Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Bayonetta, schon jetzt hast du mich mit deinem Charme erneut verzaubert.“

Den Fanboy-Vorwurf lasse ich mit folgender Aussage ruhig über mich ergehen: Platinum Games hat es einfach drauf und jedes Spiel, das sie entwickeln, ist schon mal automatisch interessanter als der Rest der Branche. Doch auch aus fairer und realistischer Sicht macht *Bayonetta* schon jetzt einen prima Eindruck. Allein die Erkenntnis, dass an der Mechanik des Spiels nicht groß experimentiert wird, ist schon ein Grund zur Freude. Selbst die Steuerung per Touchscreen winke ich mit zwei zugedrückten Augen noch durch, obwohl ich schon jetzt weiß, dass sie weder komfortabel noch irgendwie nützlich sein wird. Lasst euch davon aber nicht abhalten, *Bayonetta 2* nächstes Jahr auf eure Must-have-Liste zu schreiben.

Für *Monster Hunter*-Zocker ein alltäglicher Anblick, doch die Kämpfe in *Bayonetta* sind um einiges rasanter und flüssiger!

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Platinum Games
Alternative: Batman: Arkham City
Termin: 2014

Screen-Info: Frisch gepflückt von Nintendos Presse-Sever, sind die Bilder nahezu identisch mit dem, was wir anspielen konnten.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

XENOBLADE 2

Rollenspiel Wii-Besitzer mussten lange auf ihren RPG-Gott warten. Auf der Wii U hingegen lässt er sich schon früher blicken und bringt stählerne Kolosse als Leibwächter mit.

Was *The Last of Us* für die PlayStation 3 ist, ist *Xenoblade Chronicles* für die Wii. Nein, wir wollen die beiden Spiele sicher nicht miteinander vergleichen, denn allzu viele Ähnlichkeiten haben der Survival-Shooter und das Echtzeit-RPG jetzt nicht. Es geht nur um den Umstand, dass diese Titel am Ende des jeweiligen Lebenszyklus ihrer Konsole erschienen sind und mit zu den besten Spielen gehören, die man auf dem System kaufen kann. Gründe, sich *Xenoblade Chronicles* daheim ins Regal zu stellen, gibt es massig. Action- wie taktikgeladene Kämpfe in einer offenen, sehr großen Spielwelt, perfekt abgestimmte Musikuntermalung, spannende Story: Welcher ambitionierte Rollenspieler kann hier schon nein sagen? Nicht mal zwei Jahre ist es her, seit *Xenoblade Chronicles* in Europa erschienen ist, da entfachen die Macher bei Monolith Soft schon die nächste Flamme der Vorfreude. Das oft bislang nur mit einem X bezeichnete Spiel, an dem sie gerade tüfteln, ist offiziell noch nicht als direkter Nachfolger oder neuer Teil der Serie enthüllt worden. Unzählige Details weisen allerdings darauf hin, dass das beste RPG für die Wii schon 2014 mit einer Fortsetzung beglückt wird.

Bis zum Horizont

Anhaltspunkte dafür sind im ersten gezeigten Gameplay-Material bereits zuhauf vorhanden. Unübersehbar ist hier gleich zu Beginn die riesige, offene Spielwelt mit ihren Bergen, Wiesen und Tälern, in der es jedem Touristen/Abenteurer freisteht, dorthin zu reisen, wo ihn seine Füße hintragen. Dabei müsst ihr euch keine Sorgen darum machen, dass einzelne Gebiete wie bei *Monster Hunter* durch Ladezeiten unterbrochen werden. Wenn genug Zeit und Ausdauer vorhanden sind, könnt ihr theoretisch von einem Punkt der Weltkarte zum nächsten marschieren. Sowohl Flora aus auch Fauna werden euch mit reißenden Flüssen oder großen Kreaturen allerdings schnell eure Grenzen aufzeigen. Während das Wasser im Grunde

***Xenoblade Chronicles* ist nicht nur eins der besten Spiele für die Wii, es hat sich auch problemlos in die Liste der besten Rollenspiele der letzten Jahre eingereiht.**

Zwei Partner sind immer an eurer Seite. Oftmals seid ihr selbst zu Fuß unterwegs, während die Kollegen euch im DOLL-Roboter zur Seite stehen.

keine Gefahr darstellt, kommt es bei den Monstern darauf an, welches gerade an eurer Nase vorbeistampft. Friedliche Pflanzenfresser oder Herdentiere treten frühzeitig die Flucht an, aggressive Raubtiere hingegen setzen zum Angriff an und zwingen euch, Maßnahmen zu ergreifen. Das normale Spielgeschehen wechselt nahtlos zum Echtzeit-Kampfsystem über, in dem ihr selbst eure Figur steuert und Spezialangriffe einsetzt, während die KI eure beiden Partner übernimmt. Die geht so vor, wie ihr es vorher im dazugehörigen Menü eingestellt habt.

Bemannt eure Roboter!

Häufig werdet ihr auf Monster mit so gigantischen Ausmaßen treffen, dass ihr selbst mit der schärfsten Klinge oder dem durchschlagskräftigsten Blaster keinen Blumentopf gewinnen könnt. Das ist der ideale Zeitpunkt, in eure DOLL einzusteigen. Das ist keine fahrbare Puppe, sondern euer persönlicher, zweibeiniger Kampfroboter, in dessen Torso ihr und eure Crew Platz nehmt. Das bringt euch nicht nur ein Vielfaches mehr an Feuerkraft ein, ihr seid auch in der Lage, die vorhin erwähnten Berge und Flüsse per Gleitflug zu überqueren. Ein zunächst übermächtig scheinendes Feature, was die Frage aufwirft, wieso man überhaupt noch zu Fuß gehen soll. Die Antwort lässt hoffentlich nicht zu lange auf sich warten. Ebenso erwarten wir baldige Gewissheit, inwieweit einem die Optionen geboten werden, an den DOLLs herumzuschrauben und ihre Ausrüstung zu verändern. Hierbei soll der spielerische Nutzen natürlich im Vordergrund stehen, die Optik sollte dabei aber nicht vernachlässigt werden. Schon jetzt macht das neue *Xenoblade* grafisch einen hervorragenden Eindruck. Gestochen scharfe Texturen sind genauso vorhanden wie detaillierte Monster- und Charaktermodelle. Der perfekte Beweis dafür, dass die Wii U in Sachen Hardware-Leistung noch lange nicht von der Konkurrenz abgehängt worden ist. Genau wie so manch andere bevorstehende Top-Hits (*Smash Bros.*, *Bayonetta*) startet dieser Rollenspielkracher erst im kommenden Jahr. **Marco Cabibbo**

MOBILE SUITS – DAS GENRE

Bemannbare Kampfroboter sind ein in *Xenoblade 2* neu eingeführtes Spielelement. In Japan selbst ist dieses Genre schon seit mehreren Jahrzehnten fest als Subkultur verankert.

Als 1979 die 43 Episoden lange Animationsserie *Mobile Suit Gundam* im japanischen Fernsehen anlief (später als Zusammenfassung auch im Kino), wurde sowohl ein neues Genre als auch ein Franchise geboren, das bis heute eine große Fangemeinde hat. Mittlerweile gibt es gut ein Dutzend verschiedener Serien und Filme, einige davon direkte Fortsetzungen der ursprünglichen Serie mitsamt ihrer bekannten Charaktere, andere wiederum spielen in einem komplett neuen Universum. Obwohl actiongeladene Kämpfe mit Mobile Suits, Raumschiffen und anderem Kriegswerkzeug immer eine zentrale Rolle einnehmen, kommt die Charakterentwicklung der Piloten nie zu kurz. Oft fließen auch aktuelle Probleme aus der realen Welt in die Werke ein. *Mobile Suit Gundam 00* zum Beispiel nimmt sich der Thematik der Umweltkrise und des Terrorismus an, was der Serie durchaus realistische Züge verleiht. Andere empfehlenswerte Werke stellen die bis 2014 geplanten Filme von *Gundam Unicorn* sowie die abgeschlossenen Serien *Gundam SEED* und *Mobile Suit Zeta Gundam dar*. Für Letztere empfiehlt es sich, das ebenfalls sehr gute Original zu kennen.

Zum 30-jährigen Jubiläum war an diversen Orten in Tokio eine 18 Meter hohe Gundam-Statue zu begutachten.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ich werde stundenlang im Hangar stehen und meinen Roboter begutachten."

Na also, es geht doch! Für all jene, die die Wii U bereits totgeredet haben, kommt hier das ultimative Gegenargument: *Xenoblade 2*, wenn auch noch nicht offiziell unter diesem Namen angekündigt, scheint auf dem ersten Blick alle Stärken vorzuweisen, die den Vorgänger für die Wii so großartig gemacht haben. Auf diesem Nährboden wirft Monolith Soft nun genau das richtige Saatgut aus, um nächstes Jahr eine noch bessere Ernte einzufahren. Technisch ist das Spiel bislang der beste Titel des noch jungen Systems und an den selbst steuerbaren DOLLS dürften bestimmt nicht nur Mech-Fanboys wie ich Gefallen finden. Ich lehne mich jetzt einfach mal aus dem Fenster und prophezeie hier einen Kaufgrund für die Wii U.

Uff, selbst an Bord unserer DOLL kommen wir uns gegen diesen Gegner ganz schön klein vor. Sollen wir angreifen?

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Monster Hunter 3 Ultimate
Termin: 2014

Screen-Info: Alle hier zu sehenden Screens sind direkt aus den Spielszenen des ersten Trailers entnommen worden, den es auf der E3 zu sehen gab.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Beim Rodeo gewinnt derjenige, der sich am längsten im Sattel halten kann. Wer es bis zum Ende der Zeit schafft, wird mit vielen Punkten belohnt.

Wii PARTY U

Geschicklichkeit Bald erwarten uns wieder unzählige Herausforderungen und Wettkämpfe. Macht eure Miis mobil!

Im Rahmen des großen Nintendo Direct Livestreams zur E3 erhielten wir auch einige neue Informationen und Bilder zu dem Partyspaß *Wii Party U*, das ursprünglich schon diesen Sommer erscheinen sollte. Nun wurde der Releasetermin aber auf die Herbstmonate verschoben, da man laut Herrn Iwata noch an einigen Feinheiten schleifen will. Für alle, die *Wii Party* noch nicht kennen: Es handelt sich – ähnlich wie bei *Mario Party* – um eine große Sammlung von Minispielen, die ihr mit bis zu vier Spielern bestreitet. *Wii Party U* wird sowohl das Wii-U-Gamepad als auch die Wii Remote Plus unterstützen und deren beste Funktionen nutzen. Eine Neuerung sind die sogenannten Tisch-Minispiele: Hier kommt ihr gänzlich ohne den Fernseher aus, ihr spielt zu zweit auf dem Wii-U-Gamepad. Als Beispiel sahen wir hierzu die Vorführung eines Flipper- oder eines Tischfußball-Spiels, bei dem sich die beiden Spieler mit einem Gamepad gegenübersitzen und mit den jeweiligen Knöpfen auf seiner Seite spielen. Je nach Spielmodus benutzt also jeder einen Controller, nur das Gamepad oder aber Gamepad und Wii-Fernbedienung in Kombination.

Wie bei *Mario Party* bewegt ihr eure Figur über ein Spielbrett, indem ihr würfelt und dann die Aufgabe auf dem jeweiligen Feld erledigt.

Spiele ohne Ende

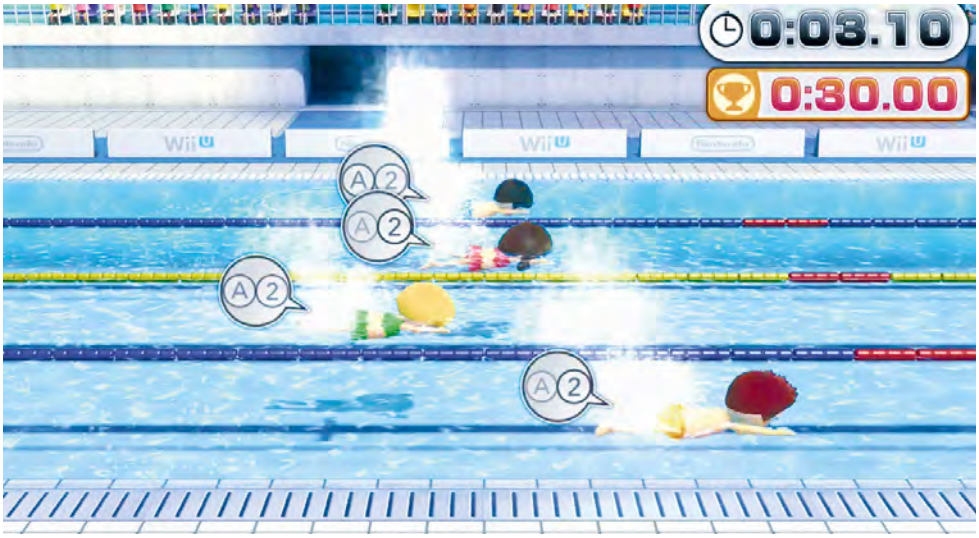
Wie im Vorgänger dürft ihr euch an über 80 brandneuen, abwechslungsreichen Minispielen versuchen, die ihr mit euren selbst erstellten Miis bestreitet. Manchmal ist da Geschicklichkeit oder richtiges Timing gefragt und manchmal auch nur Schnelligkeit, sodass euch und euren Mitspielern stets etwas anderes abgefordert wird. Bei der Gestaltung der Spiele ließen sich die Macher unter anderem von *Nintendo Land* und *Game & Wario* inspirieren. Nach jedem Minispiel erhaltet ihr je nach Leistung eine gewisse Anzahl an Punkten. Dabei wird auch die Rangfolge der Teilnehmer berücksichtigt: Der erste Platz

Hier gilt es den Boxhandschuhen auszuweichen und dem Sturz ins kühle Nass so lange wie möglich zu entgehen.

Bei diesem Stabhochsprung müsst ihr keine Messlatte überwinden, sondern euch durch den richtigen Absprungwinkel möglichst weit weg katapultieren.

erhält natürlich mehr Punkte als der vierte, doch jeder einzelne wird auch nach seiner individuellen Leistung beurteilt. Am Schluss gewinnt wie immer der, der in allen absolvierten Minispielen die meisten Punkte ergattern konnte. Jedes Spiel ist leicht zu begreifen und kann auch von völligen Anfängern und Leuten, die sonst nichts mit Videospielen zu tun haben, in Angriff genommen werden. Vor allem zu viert ist Partyspaß garantiert und kann euch und euren Freunden viele Stunden abwechslungsreiche Unterhaltung bieten. Durch die Verschiebung des Erscheinungstermins müssen wir zwar noch einige Monate warten, doch dafür bekommen wir dann etwas geboten, das uns durch die kalten Wintermonate bringt.

Stefanie Groß



Auch zu diversen sportlichen Aktivitäten werden unsere Miis verdonnert. Schön ist auch, dass uns andere Miis aus unserer Lobby von der Tribüne zuschauen und die Teilnehmer mit wildem Applaus anfeuern.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Der Oktober wird mich noch arm machen! So viele tolle neue Spiele!“

Das Schöne an Nintendos Partyspielen ist für mich ja, dass jeder sofort ohne Probleme mitmachen kann, ohne sich erst stundenlang mit der Steuerung und den Regeln vertraut machen zu müssen. Auch bei *Wii Party U* wird wieder darauf Wert gelegt, jeder Ziel- und Altersgruppe Spaß zu bereiten. Jeder Liebhaber von Mehrspieler- und Partyspielen wird hier voll auf seine Kosten kommen. Um uns ein endgültiges Urteil zu erlauben, bräuchten wir aber wohl noch mehr Infos – und am besten gleich ein paar Stunden intensives Zocken zusammen mit Freunden.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: NDCUBE Co., Ltd.
Alternative: Wii Party, Mario Party
Termin: Ende Oktober 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Nintendo-Presseserver und aus dem E3 Direct Stream und stellen die Grafik des fertigen Spiels dar.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SKYLANDERS SWAP FORCE

Action-Adventure Die Erfolgssaga von Activisions Plastikhelden geht in eine neue Runde. Wir liefern euch neue Infos zu Figuren und Gameplay!

Als im Herbst 2011 *Skylanders: Spyro's Adventure* für alle gängigen Spielesysteme veröffentlicht wurde, haben wohl nur die wenigsten mit dem überragenden Erfolg des Spiels gerechnet. Ein Jahr später schrieb der Nachfolger mit dem Untertitel *Giants* die Erfolgsstory der Marke weiter – mittlerweile sind die Skylanders neben der *Call of Duty*-Reihe das beste Pferd im Activision-Stall und sorgen für beeindruckende Umsätze. So ist es kaum verwunderlich, dass der Publisher am 18. Oktober dieses Jahres nachlegt und mit *SWAP Force* den dritten Teil der Reihe für alle gängigen Systeme auf den Markt bringt – natürlich auch für die Wii U und den 3DS. Sogar Fassungen für die Xbox One und die PS4, die zum Launch der beiden Systeme erhältlich sein sollen, sind derzeit in der Entwicklung. Auch wenn viele Kritiker der Reihe Geldmacherei mit den vielen für das Spiel notwendigen Figuren vorwerfen, haben die *Skylanders*-Games spielerisch viel zu bieten – was wohl maßgeblich mit für die Beliebtheit bei den jüngeren Spielern verantwortlich ist. Auf der E3 hatten wir die Gelegenheit, uns ausführlich mit dem neuesten Ableger der Reihe zu beschäftigen.

Halbierte Skylander

Die Story von *SWAP Force* ist schnell erzählt: Oberschurke Chaos versucht einmal mehr, die Macht über Skyland an sich zu reißen, indem er die dort lebenden Tierchen mit einem bösen Bann belegt. Eure Aufgabe ist es, die Wesen davon zu befreien und so Skyland zu retten. An der grundlegenden Spielmechanik hat sich dabei wenig geändert: Der Spieler platziert seinen Skylander auf einem an die Konsole angeschlossenen Portal, woraufhin die Figur dann im Spiel erscheint. Die

Weltreise: Im Verlauf des Abenteuer erwarten euch abwechslungsreiche Spielumgebungen wie eine Piraten-Welt, eine Eis-Welt oder eine Wildwest-Welt.

Zusammengewürfelt: Dieser Genosse besteht zur Hälfte aus einem Oktopus und verfügt nun auch zum Teil über dessen Fähigkeiten.

Neue Figuren, neue Fähigkeiten, neue Kräfte: Besonders auf die Fähigkeiten der neuen Figuren sind wir gespannt. Beispielsweise können diese nun Wände hinaufklettern, Tornado-Attacken ausführen oder erstmals (!) springen.

Zweigeteilt: Bei den neuen Figuren lassen sich Ober-und Unterkörper voneinander trennen und neu kombinieren.

Skylanders verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, die für das Vorankommen im Spiel benötigt werden.

Während in *SWAP Force* alle bisher erschienenen Figuren weiterhin verwendet werden können, benötigt der Spieler nun ein neues Portal, auf dem zwei Figuren platziert werden können, was interessante Koop-Features bietet. Die 16 neuen *SWAP Force*-Figuren können zudem in einen oberen und einen unteren Teil zerlegt und beliebig kombiniert werden, sodass es insgesamt 256 Kombinationsmöglichkeiten gibt, wobei sowohl der untere als auch der obere Teil eigene Fähigkeiten beziehungsweise Kräfte haben.

Jede *SWAP Force*-Spielfigur verfügt außerdem über spezielle Upgrades. Weitere neue Skylander sind acht LightCore-Skylander, 16 komplett neue Charaktere sowie 16 bereits bekannte Figuren mit neuen Fähigkeiten.

Mehr Abwechslung!

Die Entwickler haben sich die Wünsche ihrer Fans zu Herzen genommen, sodass die Skylander nun erstmals springen können, was für einen Hauch frischen Wind im Gameplay sorgt. Wir durften bereits verschiedene Charaktere in Aktion sehen, darunter den Untote Night Shift, der Uppercuts ausführen und sich teleportieren kann. Stink Bomb hingegen schwebt als „schlechter Duft“ durch die Gegend oder attackiert seine Feinde mit Schüssen. Ferner durften wir die Tornado-Attacken des Free Rangers bestaunen und erlebten, wie ein Team aus Star Strike (mit seinem Magie-Attribut) und Blast Zone (mit den Feuer-Fähigkeiten) gemeinsam eine Elemental-Zone zugänglich machen. An einer anderen Stelle setzten wir einen Wash Buckler so zusammen, dass dieser an einer Wand nach oben rennen konnte, dabei Hindernissen und Gegnern auswich und oben angekommen mit einer Bonus-Mission belohnt wurde.

In technischer Hinsicht macht sich vor allem die neue Engine mit den vielen Details, schicken Effekten und schönen Umgebungen, etwa einer Wildwest-, einer Piraten- und einer Eis-Welt positiv bemerkbar. Unterm Strich haben sich die Entwickler für *SWAP Force* also eine Menge Neues einfallen lassen und auch an den Details gefeilt, weswegen es ganz danach aussieht, dass die Erfolgsstory der Skylanders mit *SWAP Force* im kommenden Herbst weitergehen wird. **Thomas Eder**

MEINUNG
Thomas Eder

„Sauber: Am Gameplay und an der Technik wurde noch ordentlich gefeilt.“

Ich halte es für eine coole Idee, dass man im nächsten Teil der Erfolgsreihe seine Figuren teilen und kombinieren kann. Dem Spieler stehen dank dieses neuen Features eine Menge mehr Möglichkeiten zur Auswahl, das Spiel auf seine eigene Weise – sprich mit seinen Figuren – zu daddeln! Fans der Reihe freuen sich vor allem über die neuen Figuren und die neu aufgelegten Charaktere der Vorgänger, auch wenn dafür und für das neue Portal mal wieder Taschengeld investiert werden muss. Mich haben die rundum ordentliche Optik sowie die Liebe zum Detail sehr angesprochen, was davon zeugt, dass sich die Entwickler für ihre Skylander arg ins Zeug legen.

Schön anzusehen: Grafisch macht der neueste Ableger der Reihe dank der schönen Effekte einen sehr guten Eindruck.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Activision
Alternative: Skylanders: Giants
Termin: Oktober 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Activisions Presseserver und zeigen das Spielgeschehen in der Qualität, in der wir es live auf der E3 gesehen haben.

WERTUNGSTENDENZ

POKÉMON X UND Y

Rollenspiel Nintendo legt nach: WIr haben weitere heiße Infos zu den neuen *Pokémon*-Editionen!

Neue Spielfunktionen, neue Pokémon, neue Details: Nintendo ließ sich auf der E3 nicht lumpen und veröffentlichte viel zusätzliches Bildmaterial und weitere Informationen zu den kommenden *Pokémon*-Abenteuern der sechsten Generation. Zunächst einmal steht das Erscheinungsdatum jetzt fest: *X* und *Y* erscheinen am Samstag, 12. Oktober 2013, überall auf der Welt gleichzeitig und damit genau ein Jahr nach dem europäischen Release von *Pokémon Schwarz 2* und *Weiß 2*. In den Spielen wird es erstmals möglich sein, die Spielsprache zu Beginn frei auszuwählen, wobei Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Koreanisch, Japanisch und Spanisch zur Verfügung stehen. Einmal ausgewählt, kann die Sprache aber nicht mehr geändert werden, ohne den alten Spielstand zu löschen. Das wird man auch dann tun müssen, wenn man ein neues Spiel beginnen möchte, denn *Pokémon X* und *Y* verfügen nicht über mehr als einen Speicherplatz.

Neulinge im Überblick: Auf dieses Pokémon sowie die oben abgebildeten Taschenmonsterchen dürft ihr euch in *X* und *Y* jetzt schon freuen!

Die Feen kommen!

Die sechste Generation wird das bisherige Kampfsystem der Spiele stark verändern, denn mit ihr betritt der neue Typ Fee die Bühne! Wie bereits von vielen Fans vermutet, gehört allen voran die Evoli-Entwicklung Feelinara diesem mittlerweile 18. Pokémon-Typ an. Gleichzeitig bekommen aber auch Pokémon aus früheren Generationen den Typ Fee zusätzlich zu dem, den sie bislang besaßen. So ist Guardevoir nun vom Typ Psycho/Fee, Marill vom Typ Wasser/Fee und Pummeluff gehört dem Typ Normal/Fee an. Feen-Pokémon sind stark gegenüber Drachen, womit diese endlich eine dritte Schwäche neben Eis und Drache besitzen und weniger stark sind als noch in den Generationen zuvor. Über Schwächen des neuen Typs wollte man auf der E3 aber noch nichts verraten.

Neue Pokémon und Attacken

Neben den Feen standen vor allem auch die neu vorgestellten Pokémon im Mittelpunkt: Der Bussard Fiaro ist die Weiterentwicklung des bereits bekannten Dartiri, Scampisto ein Krebs vom

Neue Attacke in Aktion: UHaFnir setzt Überschallknall gegen Chevrumm ein. Der Angriff trifft in Mehrfachkämpfen alle Pokémon auf dem Feld außer den Anwender!

Arenaleiterin Viola macht euch mit ihren Käfern das Leben schwer. Nebenbei ist sie Fotografin und unterstützt ihre Schwester Alba, die von Beruf Journalistin ist.

Eure neuen Freunde, die ihr zu Spielbeginn trefft, haben verschiedene Träume: So möchte der kräftige Tierno seine Pokémon zu erstklassigen Tänzern ausbilden.

Fünf auf einen Streich: Hier greifen euch mehrere Milza an, die ihr mit nur einem Pokémon besiegen müsst. Die neuen Massenbegegnungen haben es in sich!

Typ Wasser mit einer großen Schere und Puponcho entwickelt sich zum Schmetterling Vivillon und entsteht aus der Larve Purmel. Algitt ist ein Fetzenfisch vom Typ Gift/Wasser, der dank seiner Tarnung mit Algen verwechselt werden kann, und UHaFnir eine Mischung aus Fledermaus und Drache. Sein Name wird übrigens wirklich so geschrieben: „UHF" soll auf „Ultra-High Frequency" hindeuten, der Rest von UHaFnirs Aussehen basiert auf einem Geschöpf aus der nordischen Mythologie namens Fafnir. Außerdem wurden Leufeo, ein Löwenjunges, und Flabébé, das einem Löwenzahnsamen ähnelt, vorgestellt. Neue Attacken gibt es auch: UHaFnir richtet mit Überschallknall Schaden auf dem gesamten Feld an und Feelinara heizt mit Mondgewalt, der ersten Attacke vom Typ Fee, seinen Feinden ein. Flabébé beherrscht wie auch Guardevoir den Angriff Feenbrise und Leufeo eine Attacke namens Kampfgebrüll.

Zu Beginn des Spiels trifft man in seiner Heimatstadt namens Escissia auf drei neue Charaktere, die ebenfalls groß rauskommen wollen: Tierno, Trovato und Sannah. Zudem macht man später im Spielverlauf Bekanntschaft mit der Journalistin Alba, die die ältere Schwester der neuen Arenaleiterin Viola ist. Diese lebt in Nouvaria City und hat sich vermutlich auf den Käfer-Typ spezialisiert.

Spiel- und Kampfmodi

Pokémon X und *Y* führen außerdem zwei neue Kampfmodi ein: Bei den sogenannten „Massenbegegnungen" wird es eng für euer Pokémon, denn dann muss es alleine gegen fünf (!) Gegner gleichzeitig kämpfen. Ohne Attacken wie Erdbeben, die auf dem gesamten Spielfeld Schaden anrichten, seht ihr da schnell ganz schön alt aus! Zusätzlich wird es „Himmelskämpfe" geben, an denen nur solche Pokémon teilnehmen können, die entweder vom Typ Flug sind oder auf andere Weise den Erdboden verlassen können – etwa durch die Fähigkeit Schwebe.

Weniger actionreich, aber nicht minder wichtig ist da das neue Feature „PokéMonAmi". In diesem Spielmodus kümmert ihr euch um eure Pokémon, füttert und streichelt sie oder ahmt ihre Bewegungen vor der 3DS-Kamera nach. Auch das Mikrofon soll zum Einsatz kommen. Beschäftigt ihr euch oft genug mit euren Schützlingen, werden selbst eigentlich grimmige Pokémon wie Despotar ganz zahm und zutraulich. Wenn ihr eure Pokémon aber vernachlässigt, bekommt ihr beim nächsten Kampf sofort die Quittung: Dann nämlich ist euer Taschenmonster schwächer als zuvor oder hört nicht auf eure Befehle.

Spieler vernetzt euch!

Ansonsten setzt GameFreak auf 3DS-Features wie StreetPass, um Spieler miteinander zu vernetzen. Damit das auch weltweit funktioniert, hat man sich das „Player Search System" (PSS) einfallen lassen, das neben StreetPass auch noch SpotPass und die Freundesliste des 3DS-Systems nutzt. So kann man mit Spielern, die man über das PSS mit nur einem Tipp auswählt, entweder kämpfen oder tauschen. Stark anpassbare Portrait-Icons erhöhen dabei den Wiedererkennungswert der einzelnen Freunde.

Max Drews

MEINUNG
Max Drews

„Die Vorfreude auf *X* und *Y* steigt weiter an, aber was soll PokéMonAmi?"

Mir gefallen die neuen Spiele immer besser, je mehr ich von ihnen sehe: Die Animationen sind gut gelungen, die neuen Kampfmodi klingen interessant, und mit UHaFnir habe ich bereits meinen bisherigen Favoriten unter den neuen Pokémon ausgemacht – von denen mir übrigens bislang keines schlecht gefällt. Nur das Feature „PokéMonAmi" bereitet mir leichte Sorgen: Ist es wirklich so, dass ich zwingend täglich meine Pokémon bespaßen muss, damit sie in Kämpfen nicht schlechter agieren – wie es auf der offiziellen Website zu den Spielen zu lesen ist? Oder ist die Funktion vielmehr optional? Sollte erstere Vermutung zutreffen, habe ich tatsächlich meinen ersten Kritikpunkt an den Spielen gefunden. Es hat nämlich einen Grund, warum ich erst zwei Monate lang täglich mit *Dr. Kawashima* mein Gehirn trainiert habe und das Spiel jetzt seit mittlerweile zwei Jahren Staub ansetzt. Oder dass mein altes Tamagotchi eher früher als später ungenutzt in einer Zimmerecke landete. Der typische *Pokémon*-Spieler mag zwar nicht zu den härtesten Kerlen unter der Sonne gehören, aber ob er Lust und Zeit hat, täglich sein Safcon zu streicheln? Ich wage es zu bezweifeln.

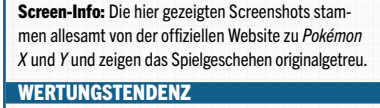
Alpollo und das neue Pokémon Fiaro vom Typ Feuer/Normal stehen sich in einem Himmelskampf gegenüber!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Schwarz und Weiß
Termin: 12. Oktober 2013

Screen-Info: Die hier gezeigten Screenshots stammen allesamt von der offiziellen Website zu *Pokémon X* und *Y* und zeigen das Spielgeschehen originalgetreu.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - **Spieler Offline:** 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

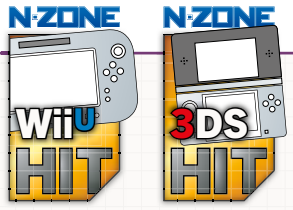
WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

ICONS



N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

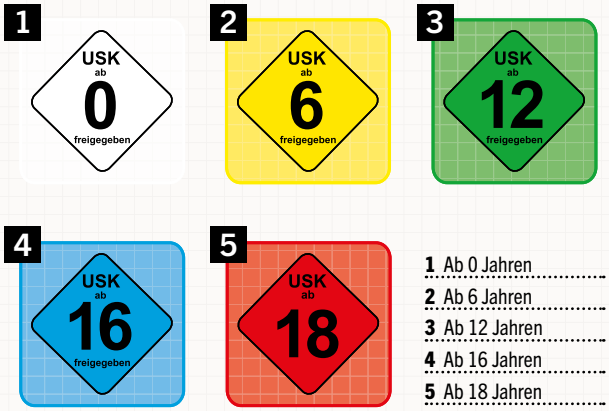
ONLINE

Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (35, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: New Super Luigi U (Wii U), Mario & Luigi: Dream Team (3DS)
Hört gerade: Aceyalone - Leanin' on Slick, Beastie Boys - Paul's Boutique
Sieht gerade: We are Modeselektor
Und sonst: ... hat sich ein neues Auto-Projekt geschaffen und ist derzeit jeden Feierabend und jedes Wochenende am Werkeln. Ansonsten hat er die E3 heil überstanden und kann es kaum erwarten, in *Mario Kart 8* seine Runden zu drehen. Wenn's doch nur endlich schon Frühjahr 2014 wäre ...

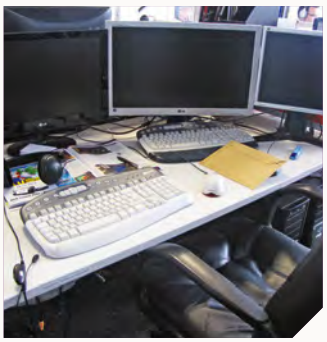
SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)

Spielt gerade: Knights of Pen&Paper (PC)
Liest gerade: Isaac Asimov - Foundation
Sieht gerade: Breaking Bad - Staffel 3
Und sonst: Die E3 dieses Jahr war wirklich prächtig. Neue Konsolen, neue Spiele, jede Menge Highlights, jede Menge Termine, jede Menge Spieleindrücke, massenhaft Fotos und Videos und auch jede Menge Arbeit. Schön, dass ich nun endlich alles niedergeschrieben habe und ein wenig verschnaufen kann. Zumindest, wenn Thomas nicht auf irgendwelche dummen Gedanken kommt.

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: New Super Luigi U (Wii U), Mario & Luigi: Dream Team Bros. (3DS)
Hört gerade: Hugo Boston – Progressive Revolution (soundcloud.com)
Sieht gerade: Stirb langsam 1-5 (Blu-ray), Hit & Miss – Die komplette Serie
Und sonst: Die E3 ist vorbei und neben den Ankündigungen zur nächsten Playstation- und Xbox-Konsolengeneration gab es auch ein paar coole Nintendo-Infos. Uwe freut sich demnach am meisten auf *Mario Kart 8* für Wii U. Einziger Wermutstropfen: Release erst nächstes Jahr!

BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

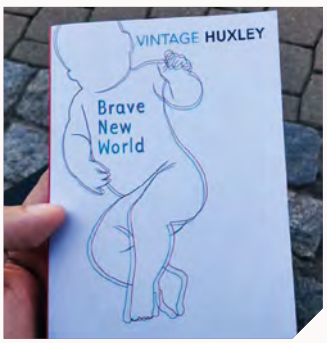


Spielt gerade: New Super Luigi U (Wii U), Super Ghouls'n Ghosts (SNES)
Hört gerade: Krankenschwestern auf dem Flur, die Ben sein Essen bringen.
Sieht gerade: Ibupropfen auf dem Nachttisch stehen.
Und sonst: Auch wenn ihr so manchen Artikel von Ben in dieser Ausgabe lesen werdet: Zur Heftabgabe war er aufgrund eines Motorradunfalls nicht im Büro. Doch keine Angst, es geht ihm gut und wenn ihr diese Zeilen lest, sitzt er schon längst wieder an seinem Platz!

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Muramasa Rebirth (Vita), U.N. Squadron (SNES)
Hört gerade: Black Sabbath – 13
Sieht gerade: Watamote, Tokurei Sochi Dantai, Free!, Genshiken Nidaime, Hyperdimension Neptunia: The Animation, Monogatari Season 2
Und sonst: Mir fällt immer wieder auf, dass ich bei Präsentationen meist der einzige bin, der Infos noch auf Papier festhält. Und aufgrund meiner Sauklaue kann ich das später meist selbst nicht mehr lesen. Ab sofort nehme ich den Laptop mit!

DAVID MOLA (32, Layout)



Spielt gerade: Immer noch sehr viel Gitarre
Hört gerade: Torsten Goods – Love Comes to Town
Liest gerade: ... mal wieder ein Buch. „Brave New World" von Huxley nämlich. Ein bisschen Kultur schadet schließlich nie!
Und sonst: Passend zum Buch gibt es auch das gleichnamige neue Add-on zu meinem geliebten *Civilization V*. Das muss aber ein bisschen warten. Die zwei Wochen Sommer würde ich dann schon gerne nutzen. Bald kommt sicher wieder der Regen und damit feinstes Zockerwetter.

STEFFI GROSS (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Animal Crossing: New Leaf (3DS), Mario & Luigi: Dream Team Bros. (3DS) Golden Sun: Dark Dawn (DS)
Hört gerade: Epic Music Collections auf Youtube.
Sieht gerade beunruhigt auf den Terminkalender. In knapp einem Monat gehen schon die Prüfungen an der Uni los!
Und sonst: Von Woche zu Woche wird es schwerer, den ganzen *Pokémon X/Y*-Spoilern auszuweichen. Kaum zu glauben, dass ich es bisher geschafft habe – vor allem, wenn man bedenkt, wo ich arbeite!

LUKAS SCHMID (24, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: The Last of Us (PS3), Luigi's Mansion 2 (3DS)
Hört gerade: The Lumineers, Young Rebel Set, Melvina Reynolds
Sieht gerade: Nichts. Stattdessen wartet Lukas derweil auf die Ausstrahlung der letzten *Breaking Bad*-Folgen.
Und sonst: Im Juli geht es ab nach China! Ich bemühe mich schon, einige chinesische Phrasen zu lernen (siehe Bild). Aufgrund der fehlenden Hinweise zur Aussprache im Buch erweist sich das aber als schwierig.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Pikmin 3	Mario & Luigi: Dream Team	Pikmin 3	Pikmin 3
FLOP-TITEL	Ghouls'n Ghosts	Ghouls'n Ghosts	–	Ghouls'n Ghosts
Pikmin 3 (Wii U) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 50	Der dritte *Pikmin*-Teil ist wirklich gelungen. Mit hübscher Grafik, schlauen Mechaniken und fordernden Aufgaben. Auch wer die ersten beiden Spiele nicht kennt, sollte sich das Action-Strategiespiel vormerken. **9**	Besonders im Mehrspielermodus taugt mir das neue *Pikmin*, doch auch ansonsten ist's ein rundum gutes Spiel. Wenn ich's durch habe, lege ich noch einmal mit den beiden Vorgängern auf der alten Wii los! **8**	Ich habe mir heute mit Katharina von der Games Aktuell und dem Herrn Zelda stundenlang Koop- und Versus-Matches geliefert. Das Teil knallt richtig gut rein und erfordert einiges an Taktik und Teamgeist. **9**	Unheimlich putzig, viele tolle Ideen und ein Gameplay, das einen ähnlich packt wie seinerzeit *Lemmings*. Es ist immer wieder faszinierend zu sehen, was für grandiose Spiele Nintendo aus einfachen Ideen zaubert. **9**
New Super Luigi U (Wii U) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 54	Wieder mal ein Fall von „Nintendos vorsichtigen Innovationen". Das Spiel wirkt wie ein Add-on, das Gameplay absolut vertraut. Aber was soll ich sagen? Es macht halt einfach Spaß. Da kann ich nicht meckern! **8**	Danke, Nintendo: Jetzt brauch' ich mir keine Sorgen machen, was sein wird, wenn ich in *New Super Mario Bros. U* endlich alle Sternenmünzen gefunden habe. Dann geht's nämlich mit dem Luigi-DLC weiter! **8**	Okay, ich mag die Spielmechanik wirklich und besonders zu mehreren ist auch *Luigi U* ein Heidenspaß. Aber irgendwie macht's mich langsam müde. Da hatte ich mit *Super Mario 3D World* mehr Spaß. **7**	Nach mehreren Preview-Fassungen des Spiels und einigen Demos vonseiten Nintendos habe ich mit einer kniffligen Speedrun-Version von *New Super Mario Bros. U* gerechnet – und sie auch bekommen. **8**
Mario & Luigi: Dream Team (3DS) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 58	Es ist schon bemerkenswert, wie es Nintendo immer wieder gelingt, vermeintlich naive Ideen als wirklich charmante, stimmige Spielideen zu verwirklichen. Das zauberhafte RPG ist das jüngste Beispiel! **8**	Mein Highlight in dieser Ausgabe! Ich mochte die drolligen RPGs mit den beiden Brüdern schon immer und auch *Dream Team* hat es mir angetan. Vor allem die Story und der Humor sind einmal mehr weltmeisterlich! **9**	Dass das Brüderpaar auch in einem RPG ganz oben mitspielen kann, haben sie schon mehrfach bewiesen und tun dies mit *Dream Team* erneut. Ich mag besonders den optischen Stil der Reihe. **8**	Ich hatte schon mit den bisherigen Serienablegern eine ganze Menge Spaß - und an der Tendenz ändert auch *Dream Team* nichts! Mir gefällt *Abenteuer Bowser* aufgrund des Settings immer noch etwas besser. **8**
Super Ghouls'n Ghosts (Wii U VC /SNES) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 70	Ha! Bei diesem Spiel werde ich nostalgisch. Damals habe ich viel über das Spiel gelesen, liebte die famose Grafik, freute mich so sehr drauf. Und dann war's einfach bockschwer. Nicht mein Spiel. Auch heute. **6**	Mit der NES-Fassung kann ich mittlerweile nicht mehr viel anfangen, doch auf dem SNES beziehungsweise der Wii-U-VC macht der Capcom-Klassiker auch heute noch Spaß – auch wenn er echt sauschwer ist! **7**	Gerade das Sprungverhalten mit den Double Jumps war für Anfänger eine echte Pein. Und selbst nach etwas Übung ist das Game immer noch die Hölle. Aber es ist eine Hölle, für die es sich zu brennen lohnt. **9**	*Super Ghouls'n Ghosts* ist bockschwer. *Super Ghouls'n Ghosts* ist aber auch größtenteils fair. Wenn ihr testen wollt, ob ihr das Zeug zum 8/16-Bit-Meister habt, könntet ihr kaum einen besseren Titel wählen. **9**
Mario Bros. (Wii U VC/NES) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 71	Nostalgie, Teil 2. Diesen Klassiker habe ich damals auf der guten alten Atari VCS 2600 gezockt. Ja, das gab es damals: Nintendo-Titel auf Konkurrenz-Plattformen. Es mag arg simpel sein, ich mag es aber. **7**	In den 80ern konnte ich Stunden mit diesem Spiel im Mehrspieler-Modus verbringen, mittlerweile ist dieser Klassiker aber doch schon sehr in die Jahre gekommen und wirkt recht angestaubt! **7**	Man merkt deutlich, dass Nintendo zu Beginn von Marios Karriere noch viel mit ihm herumexperimentiert hat und die Arcade-Wurzeln hier deutlich hervorstechen. Ein schönes Stück Geschichte. **6**	Was haben mein Bruder und ich damals auf dem C64 *Mario Bros.* gezockt! Die Diskette lief nur alle zehn Versuche zuverlässig an, aber nach spätestens zehn Minuten lagen wir beide vor Lachen unter dem Tisch. **7**
Sonic the Hedgehog (3DS VC/MS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 72	Nostalgie, Teil 3. Der kleine blaue Igel war damals eine echte Offenbarung - auch das weitläufige Level-Design beeindruckten mich. Heutzutage wirkt die flotte Mega-Drive-Version aber deutlich besser. **7**	Einfach zeitlos: *Sonic*-Games altern zum Glück nur sehr langsam und machen in der Regel auch Jahre nach dem Release noch viel Spaß! So auch die Wii-U-VC-Fassung des ersten *Sonic*-Teils! **7**	Ich darf Sonic schon aufgrund meiner italienischen Wurzeln und der damit automatisch vorhandenen Verbundenheit mit Mario nicht den Vorzug geben. Und auch dieses Mal weiche ich nicht davon ab. **7**	Sonic ist einfach nicht gut gealtert – sein Markenzeichen, die irre Geschwindigkeit, packte schlicht nicht den Sprung von 2D auf 3D. Anfang der 90er war er aber noch ein echter Superstar! Schaut's euch an. **7**

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli		
Die Schlümpfe 2	Ubisoft	18. Juli | 2013
Pikmin 3	Nintendo	26. Juli | 2013
August		
Disney Infinity	Disney Interactive	22. August | 2013
Planes – Das Videospiel	Disney Interactive	15. August | 2013
Rayman Legends	Ubisoft	29. August | 2013
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	22. August | 2013
The Wonderful 101	Nintendo	23. August | 2013
2013		
Art Academy	Nintendo	Nicht bekannt
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	31. Oktober | 2013
Bayonetta 2	Sega	2014
Batman: Arkham Origins	Warner Interactive	25. Oktober | 2013
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix	2013
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	Winter | 2013
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Duck Tales Remastered	Capcom	Sommer 2013
F1 Race Stars: Powered Up Edition	Codemasters	2013
Just Dance 2014	Ubisoft	1. Oktober | 2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	31. Oktober | 2013
Mario Kart 8	Nintendo	Frühjahr | 2014
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sochi 2014	Nintendo	2013
New Super Luigi U	Nintendo	26. Juli | 2013
Pokémon Rumble U	Nintendo	2013
Project Cars	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober | 2013
Sonic Lost World	SEGA	2013
Super Mario 3D World	Nintendo	Dezember | 2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	Nintendo	Oktober | 2013
Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai	20. September | 2013
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	September | 2013
Watch Dogs	Ubisoft	21. November | 2013
Wii Fit U	Nintendo	Winter | 2013
Wii Party U	Nintendo	Oktober | 2013
Nintendo eShop Wii U		
A World of Keflings	NinjaBee	Nicht bekannt
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Cloudberry Kingdom	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Coaster Crazy Deluxe	Frontier Developments	Nicht bekannt
Ducktales: Remastered	Capcom	2013
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters Twisted Dreams	bitComposer	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	Nicht bekannt
New Super Luigi U	Nintendo	20. Juli | 2013
Oddworld: New 'N' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Othello	Arc Systems Work	Nicht bekannt
Q.U.B.E.	Toxic Games	Nicht bekannt
Road Redemption	Darkseas Games	Nicht bekannt
Scram Kitty & His Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
Spin the Bottle	KnapNok Games	Nicht bekannt
Virtual Console Wii U		
Earthbound: Mother (GBA)	Nintendo	Nicht bekannt
Super Metroid (SNES)	Nintendo	Nicht bekannt

TURBO: DIE SUPER-STUNT-GANG (Wii U)

NEU!

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Rennspiel **Termin:** 20. September 2013

SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Dezember 2013

MARIO KART 8 (Wii U)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rennspiel **Termin:** Frühjahr 2014

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli		
Mario & Luigi: Dream Team Bros.	Nintendo	12. Juli | 2013
Mein Westernpferd 3D	Treva Entertainment	30. Juli | 2013
Secret Agent Files	S. A. D.	12. Juli | 2013
August		
Brain Training 3D	F + F Distribution	30. August | 2013
Disney Infinity	Disney Interactive	22. August | 2013
Etrian Odyssey 4	Nintendo	30. August | 2013
Mystery Case Files: Rückkehr nach Ravenhearst	Astragon	1. August | 2013
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	30. August | 2013
Planes – Das Videospiel	Disney Interactive	15. August | 2013
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	30. August | 2013
2013		
Ace Attorney 5	Nintendo	Nicht bekannt
AeternoBlade	Corecell Technology	Nicht bekannt
Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Interactive	25. Oktober | 2013
Beyblade: Evolution	Rising Star Games	Herbst | 2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Korg M01D	Nicht bekannt	Sommer | 2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	31. Oktober | 2013
Mario Golf: World Tour	Nintendo	Sommer | 2013
Mario Party	Nintendo	Winter | 2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Pokémon X & Y	Nintendo	12. Oktober | 2013
Power Rangers Megaforce	Namco Bandai	Herbst | 2013
Professor Layton and the Azlan Legacy	Level-5	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei 4	Atlus	2013
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober | 2013
Sonic Lost World	Sega	2013
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo	2013
Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai	20. September | 2013
Yoshi's New Island	Nintendo	2014
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	September | 2013
Nintendo eShop 3DS		
Attack of the Friday Monsters	Level-5	2013
Bugs vs. Tanks	Level-5	2013
Carps & Dragons	Abylight	Nicht bekannt
Dillon's Rolling Western: The Last Ranger	Nintendo	Nicht bekannt
Dress To Play: Cute Witches!	Enjoy Up Games	22. November | 2013
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Kokuga	G.rev Ltd	Juli | 2013
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
The Starship Damrey	Level-5	2013
Witch & Hero	Circle Ent.	2013
Virtual Console 3DS		
Mega Man 6 (NES)	Nintendo	11. Juni | 2013

ETRIAN ODYSSEY 4 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 30. August 2013

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2013

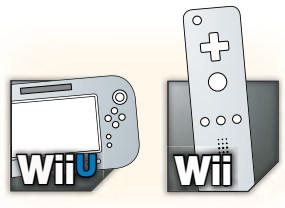
SONIC LOST WORLD (3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2013

YOSHI'S NEW ISLAND (3DS)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
18. Juli	Die Schlümpfe 2	Ubisoft
26. Juli	Pikmin 3	Nintendo
15. August	Planes – Das Videospiel	Disney Interactive
22. August	Disney Infinity	Disney Interactive
22. August	Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	Ubisoft
23. August	The Wonderful 101	Nintendo
29. August	Rayman Legends	Ubisoft

Test S. 50

15.08. PLANES – DAS VIDEOSPIEL

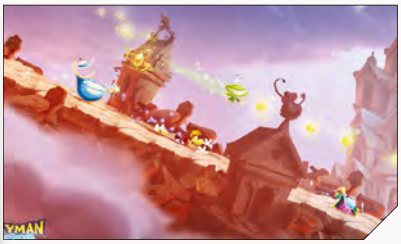
Hersteller: Disney Interactive **Genre:** Action

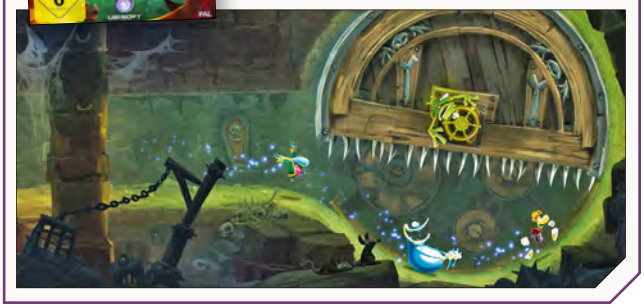
Um Abwechslung in die seit 2006 erfolgreiche Marke *Cars* zu bringen, haben sich die Verantwortlichen bei Disney etwas Neues einfallen lassen. So werden die Helden des neuesten Animationsfilms vom Asphalt der Straßen in die Weiten des Himmels versetzt. Allerdings stammt der neue Kinofilm mit dem Titel *Planes* nicht von Pixar, sondern von den Disney Toon Studios – immerhin gehört John Lasseter (Regisseur beider *Cars*-Filme und Chief Creative Officer sowohl von Pixar als auch der Walt Disney Animation Studios) mit zu den Produzenten. Das zugehörige Videospiel erinnert stellenweise an *Pilotwings* und bietet spannende Air-Rallyes sowie einen Story-Modus. Auf Wunsch dürfen die zehn aus dem Film entliehenen Umgebungen auch frei erkundet werden oder ihr begebt euch mit einem der zehn Flugzeug-Charaktere auf Ballonjagd!

29.08. RAYMAN LEGENDS

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Jump & Run

Bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe der N-ZONE hat uns leider keine Testversion von *Rayman Legends* erreicht. Viele Wii-U-Besitzer sind zwar stinksauer wegen der harschen Terminverschiebung, aber höchstwahrscheinlich kommt man um den Kauf dieses hochkarätigen Jump & Runs nicht herum!

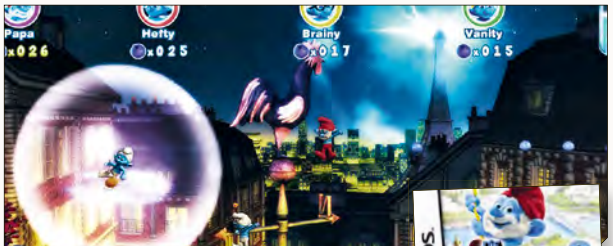


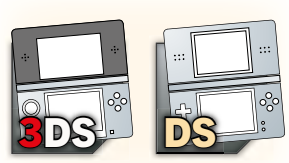


18.07. DIE SCHLÜMPFE 2

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Jump & Run

Die *Schlümpfe 2* erscheint bereits zwei Wochen vor dem Start des neuen Kinofilms und erlaubt demnach schon vorab Einblicke in die Handlung des Streifens. So entführt euch das schlumpfige Jump & Run beispielsweise nach New York City oder Paris, um die verschollene Schlumpfine aufzuspüren. Neben einer Version für Wii U wird das Spiel auch für Wii und DS (ohne 3) veröffentlicht.





DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

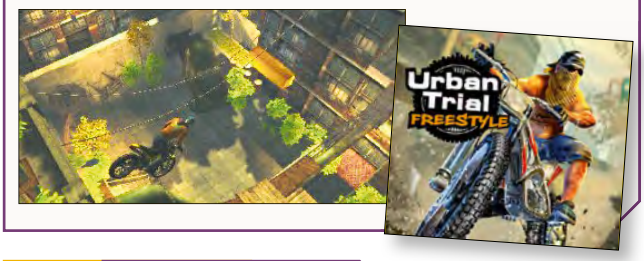
TERMIN	TITEL	HERSTELLER
12. Juli	Mario & Luigi: Dream Team Bros.	Nintendo
12. Juli	Secret Agent Files	S.A.D.
30. Juli	Mein Westernpferd 3D	Treva Entertainment
1. August	Mystery Case Files: Rückkehr nach Ravenhearst	Astragon
15. August	Planes – Das Videospiel	Disney Interactive
22. August	Disney Infinity	Disney Interactive
30. August	Brain Training 3D	F + F Distribution
30. August	Etrian Odyssey 4	Nintendo
30. August	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
30. August	Sudoku + 7 other Complex Puzzles	F + F Distribution

Test S. 58

27.06. URBAN TRIAL FREESTYLE

Hersteller: Tate Multimedia **Genre:** Geschicklichkeit

Hier geht es darum, mit einem Motocross Bike spektakuläre Stunts und Tricks aufzuführen, um so immer neue Bestleistungen zu erzielen. Ihr könnt euren eigenen Stil entwickeln, indem ihr euer Motorrad in Richtung Geschwindigkeit oder Tricks ausbaut. Auf den Strecken findet ihr immer wieder Geld, das in Outfits oder neues Zubehör für das Motorrad investiert werden darf. Besonders interessant ist auch die Möglichkeit, selbst Teststrecken zu erstellen und für Stunts zu nutzen. Die enthaltenen Herausforderungen sind übrigens anspruchsvoll, was regelmäßig zu spektakulären Stürzen führt. Der Download-Titel ist für 6,99 Euro verfügbar und kann beinahe schon mit der grandiosen *Trials*-Serie auf Xbox 360, PS3 und PC mithalten.



22.08. DISNEY INFINITY

Hersteller: Disney Interactive **Genre:** Action-Adventure

Ähnlich wie bei *Skylanders* wird bei *Infinity* ein Portal mitgeliefert, auf dem Plastikfiguren bekannter Disney-Helden platziert werden, um den jeweiligen Charakter im Spiel erscheinen zu lassen. Das Starterset enthält Käpt'n Jack Sparrow, Mr. Incredible und Sulley inklusive ihrer Spielwelten. Wer jedoch weitere Figuren wie Davy Jones, Syndrom oder Lightning McQueen verwenden möchte, muss separat erhältliche Einzelfiguren für jeweils knapp 12 Euro erwerben.

30.08. ETRIAN ODYSSEY 4

Hersteller: Nintendo. **Genre:** Rollenspiel

Der sogenannte Dungeon-Crawler ist bereits seit Sommer 2012 in Japan und Mitte Februar 2013 in den USA erhältlich. Europa hätte eigentlich auch schon im Frühling mit einer Version des Spiels versorgt werden sollen, leider gab es jedoch eine Terminverschiebung auf Ende August. Trotzdem sind wir hocherfreut, denn mit *Etrian Odyssey 4* erscheint endlich wieder ein Serienteil auch in Europa. Teil 2 und 3 für den DS wurden hierzulande leider nicht veröffentlicht.

20.06. BUGS VS. TANKS!

Hersteller: Level-5 **Genre:** Action

Während des zweiten Weltkriegs verschwand ein Bataillon deutscher Panzer von der Bildfläche. In diesem Spiel sind genau diese Panzer auf Ameisengröße geschrumpft und führen nun ihren Kampf weiter – nicht gegen die Alliierten, sondern gegen angriffslustige Insekten! Das Spiel setzt sich aus etlichen Missionen zusammen, in denen man etwas über die Soldaten und ihr Vorgehen erfährt. Zu Beginn müsst ihr eure neue Umgebung auskundschaften und vor den Insekten fliehen. Später eliminiert ihr gezielt eure Angreifer, um die Basis zu schützen. Ein gutes Abschneiden bei den Missionen beschert euch nützliche Gegenstände, um eure Panzer aufzumotzen. Das 3DS-Download-Spiel (7,99 Euro) ist – trotz nerviger Steuerung – unterhaltsam, vor allem aufgrund der abgedrehten Geschichte!

PIKMIN 3

Strategie Die freundlichen kleinen Helfer sind zurück und helfen diesmal nicht nur drei interstellaren Bruchpiloten, sondern einem ganzen Planeten!

Was lange währt, wird endlich gut. Dieser abgedroschene Spruch passt auf *Pikmin 3* perfekt, denn Nintendos Vorzeigetitel wurde nicht nur ursprünglich bereits für die Wii konzipiert, auch die Wii-U-Fassung sollte schon vor Monaten erscheinen. Der Qualität des Spiels hat die Verzögerung aber gewiss nicht geschadet. *Pikmin* auf der Wii U ist mit Sicherheit und großem Abstand der beste der drei Teile.

Abenteuerhunger

Die Bewohner des Planeten Koppai haben ein handfestes Problem: Die Nahrungsvorräte gehen zur Neige. Um die Bevölkerung weiter ernähren zu können, werden die Forscher Alph, Brittany und ihr Kapitän Charlie losgeschickt, um in den Tiefen des Weltalls Nahrungsquellen zu finden. Doch die Mission geht schief und die drei müssen auf einem fremden Planeten notlanden. Schnell stellt sich heraus, dass das Trio an einem Ort abgestürzt ist, der vor Nahrung nur so überquillt. Leider wurde das Raumschiff aber so stark beschädigt, dass das Team vorerst nicht mehr nach Hause zurückgelangen kann. Zum Glück wird die fremde Welt von freundlichen kleinen Kreaturen bewohnt, die Blätter, Knospen und Blüten auf ihren Köpfen tragen und der Expedition nach Leibeskräften zur Seite stehen.

Saftige Strategie

Die Welt der Pikmin ist groß. Um jeden Level des Abenteuermodus komplett zu erkunden, benötigt ihr Stunden. Stets gibt es dabei gleich mehrere Aufgaben zu bewältigen. Mit eurem Forscher-Dreigestirn begebt ihr euch auf die Suche nach dem Überlicht-Schlüssel, der es euch ermöglichen soll, wieder nach Hause zu fliegen. Dabei sammelt ihr fleißig Obst und Beeren, die ihr versaftet, um einerseits selbst zu überleben

Der idyllische Eisbach ist wirklich schön anzusehen. Hier gibt's auch keine Gegner, weshalb ihr die tolle Kulisse in aller Ruhe genießen und erforschen könnt.

Eure Pikmin sind unermüdliche Arbeiter. Hier schnappt sich eine Gruppe Fels-Pikmin die Überreste einer zertrümmerten Barriere, um eine Brücke zu bauen.

Dieser Boss ist zunächst kaum zu erkennen. Nachdem die gelben Pikmin jedoch Licht entzündet haben, ist er leichte Beute.

Die HD-Grafik steht dem Spiel. Besonders Umgebungsobjekte wie diese Trauben wirken herrlich detailgetreu.

und andererseits einen Nahrungsvorrat für die Bewohner von Koppai anzulegen. Die Pikmin tragen sämtliche Fundsachen artig für euch in eure Basis und räumen auch allerlei Hindernisse und Gegner aus dem Weg. Was zunächst nach einem simplen Spielprinzip klingt, entpuppt sich schon nach wenigen Minuten als ein fesselndes, höchst unterhaltsames Strategiespiel, das euch neue taktische Möglichkeiten und Steuerungsfinessen in so wohldosierten Dosen verabreicht, dass ihr nach den ersten drei Stunden staunen werdet, wie viele Möglichkeiten euch das leicht zu verstehende Spielprinzip bis dahin bereits eröffnet hat, ohne dass ihr jemals das Gefühl hattet, in ein sperriges Tutorial gezwungen worden zu sein.

Farbenlehre

Wenn wir über die strategische Tiefe des Spiels sprechen wollen, beginnen wir am besten mit den Farben der Pikmin. Die kleinen Racker gibt es in gelben, blauen, roten und rosafarbenen Varianten sowie einer kieselsteinartigen Fels-Pikmin-Art. Jede dieser Arten hat ihre spezifischen Stärken. Während gelbe Pikmin besonders gut graben können und gegen Elektroschocks immun sind, bestechen die roten Exemplare durch ihre Feuerfestigkeit und Angriffsstärke. Blaue Pikmin können im Gegensatz zu den anderen Arten auch im Wasser überleben und die rosa Version der kleinen Helfer fühlt sich in der Luft am wohlsten – sie kann fliegen. Die Fels-Pikmin schließlich sind enorm hart, sehen aus wie kleine Steinchen und können Kristalle zerschlagen oder den Schutzmantel gepanzerter Gegner knacken. Die Pikmin haben noch weitere individuelle Stärken, doch ihr habt das Prinzip sicher bereits verstanden. Es liegt ganz an euch, die jeweiligen Vorteile der Arten sinnvoll zu nutzen und zu kombinieren. Ein Flammen spuckender Gegner versperrt den Weg? Ein Fall für die roten Pikmin! Ihr habt im Schnee vergrabene Früchte entdeckt, gelbe und rote Pikmin im Schlepptau und müsst euch gleichzeitig gegen mehrere fiese Gegner wehren? Ratet mal, wie ihr eure kleine Armee am besten aufteilt! Im späteren Spielverlauf wird das Einheiten-Management zusehends wichtiger, da die Aufgaben und Problemstellungen nicht mehr so offensichtlich sind wie noch zu Beginn. Mit ein wenig Herumprobiererei und etwas Nachdenken sind diese aber stets zu meistern.

Division für Videospieler

Maximal 100 Pikmin können gleichzeitig in der Spielwelt herumwuseln und Aufgaben erledigen. Damit ihr das auch effizient managen könnt, steht es euch frei, eure Gruppe auf bis zu drei Anführer aufzuteilen. So seid ihr entweder mit Alph, Brittany, Charlie und bis zu 100 Pikmin gemeinsam unterwegs und bildet eine furchteinflößende Einheit oder teilt euch beliebig in bis zu drei Gruppen auf, zwischen denen ihr jederzeit hin und her wechseln dürft. In Verbindung mit den verschiedenen Fähig-

An dieser Stelle ist feinfühliges Einheiten-Management gefragt. Ihr verteilt eure Armee, um die Plattformen auszubalancieren.

keiten der ameisenähnlichen Arbeitstiere ergeben sich theoretisch Millionen von Variationen, mit denen ihr eure Aufgaben erledigen könnt. Und genau diese simple Tatsache macht *Pikmin 3* so viel anspruchsvoller und tiefgehender als seine Vorgänger. Ihr könnt Tage damit zubringen, die Vorgehensweise für einen Level zu optimieren und werdet überrascht sein, wie sehr euch das Spiel dazu motiviert, euch diese Mühe zu machen. Auf der Übersichtskarte des GamePads könnt ihr nach jeder Runde eure Handlungen schematisch in der Wiederholung ansehen. Gerade im Missionsmodus, in dem ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits eine bestimmte Zahl an Schätzen bergen oder möglichst viele Gegner besiegen müsst, macht die Analyse der eigenen Fehler und die daraus resultierende Jagd auf die persönlichen Highscores absolut süchtig.

Die Optik erreicht an einigen Stellen ein absolut fantastisches Niveau. Der Tiefenschärfe-Effekt wird schlau genutzt.

Komfortbonus?

Der Abenteuermodus ist hingegen von jeglichen zeitlichen Einschränkungen befreit. Ihr könnt euch also anders als im ersten *Pikmin* Zeit lassen und darüber hinaus jeden beliebigen gespielten Tag noch einmal im Logbuch nachschlagen und von vorne spielen. Dabei solltet ihr jedoch beachten, dass am Ende des Tages das Spiel von dort aus weitergeht und nicht wieder in die Zukunft gesprungen werden kann. Nette Designentscheidungen, wie die Tatsache, dass der Schaden, den ihr Endgegnern zugefügt habt, auch am nächsten Tag bestehen bleibt, zeugen von Liebe zum Detail und dem Willen der Entwickler, euch nicht unnötig unter Druck zu setzen. Auch an den Kämpfen wurde gefeilt. In den Gefechten macht ihr vermehrt von einigen neuen Mechanismen Gebrauch und könnt euch nun beispielsweise mit euren Pikmin im Gebüsch verstecken, um euren Widersacher zu verwirren und ihn dann unvermittelt aus dem Hinterhalt anzugreifen. Neu ist auch die Möglichkeit, Pikmin mit einem Motivationsspray aufzuputschen und sie so kurzzeitig in Rage zu versetzen, was sie deutlich stärker macht. Weiteres Novum: Ihr könnt nun schnelle Ausweichrollen mit eurer Pikmin-Armee ausführen, um beispielsweise Geschossen auszuweichen. Hier versteckt sich dann auch einer der wenigen Kritikpunkte am Spiel, denn dieser Move wird mit dem Digikreuz ausgelöst, was sich gerade während hektischer Bosskämpfe als etwas störend entpuppt, da ihr häufig den darüber liegenden, linken Analogstick betätigt. Nervig können auch bestimmte Fluggegner sein, die ihr mit euren Bodenpikmin angreift. Diese müsst ihr mit dem A-Knopf auf den Flattermann werfen, um ihn zu Boden zu zwingen. Da manche dieser Gegner jedoch eure Pikmin in den Boden rammen und ihr diese mit derselben Taste wieder herausziehen müsst, kann es während solcher Kämpfe schon mal zu einem frustigen Durcheinander kommen, in dem ihr plötzlich mehrere Pikmin pflückt statt den Gegner zu attackieren. Prima gelungen ist hingegen die Lock-on-Funktion via L-Taste, mit deren Hilfe ihr euch stets frontal zum Gegner positionieren könnt und die auch das Digikreuz-Dilemma ein wenig abmildert. Auch das Pflücken mehrerer Pikmin hintereinander wurde etwas komfortabler gestaltet: Statt mehrmals auf A zu

Auf einem Blatt überquert ihr einen Wasserlauf. Die dahinter lauernde Elektro-Falle ist kein Problem für eure gelben Pikmin.

Im Bingoduell gilt es, eine Reihe eurer zufallsgenerierten Objekt-Karten zu sammeln. Optional kann man auch die gegnerische Flagge stibitzen und so gewinnen.

drücken, reicht nun ein einfacher Tastendruck. Ist darüber hinaus ein Crewmitglied in der Nähe, das nicht direkt von euch gesteuert wird, hilft es beim Pflücken mit. Außerdem gibt es jetzt nur noch eine Zwiebel-Basisstation. In den Vorgängern musstet ihr eure verschiedenen Pikmin noch mühsam aus unterschiedlichen Zwiebel-Häusern zusammensuchen. Findet ihr nun neue Pikmin in einer „wilden" Zwiebel, verschmilzt diese am Ende des Tages mit der Hauptzwiebel, was euch viel Gerenne erspart.

Teamgeist und Schadenfreude

Fast noch besser als der Abenteuermodus, den ihr lediglich alleine bestreiten könnt, sind der Missionsmodus und das Bingoduell. Im Missionsmodus müsst ihr, wie bereits beschrieben, alleine oder kooperativ mit einem Freund Aufgaben innerhalb eines Zeitlimits erfüllen. Im Gegensatz zum Abenteuermodus stehen euch hier auch die aus dem zweiten Teil bekannten lila Kraftprotz- und weißen Sprint-Pikmin zur Verfügung. Das bringt noch einmal zusätzliche Tiefe und bietet in Verbindung mit den knackigen Zeitvorgaben den motivierenden Rahmen für immer neue Highscorejagden. Im Bingoduell kämpft ihr hingegen mit harten Bandagen gegen einen menschlichen Gegner. Hier gilt es, vorgegebene Objekte in die Basis zu transportieren. Es gewinnt der Spieler, der zuerst vier Objekte aus einer Reihe auf einer Bingo-Karte gesammelt hat. Optional kann gleichzeitig dazu ein Capture-the-Flag-Spiel laufen. Hier gelten die gleichen Regeln wie im normalen Bingoduell, mit dem Unterschied, dass man auch vorzeitig durch das Ergattern der gegnerischen Fahne gewinnen kann. In Verbindung mit zahlreichen gemeinen, zufallsgenerierten Power-ups kommt fast schon *Mario Kart*-ähnliche Schadenfreude – oder eben Ärger – auf. Wer zum ersten Mal einen Meteoritenschauer auf seine Pikmin-Armee niedergehen sieht, der ist motiviert, es seinem Gegner heimzuzahlen. Einziger Wermutstropfen im Mehrspielermodus ist die Tatsache, dass nur ein GamePad verwendet werden kann. Der Tablet-Spieler ist dank Kartenfunktion nämlich immer klar im Vorteil.

Präsentation vom Feinsten

Die Aufmachung von *Pikmin 3* ist allererste Sahne. Der häufig eingesetzte Tiefenschärfe-Effekt verstärkt die Illusion, sich hier in einem wundersamen Miniaturreich von putzigen Außerirdischen zu befinden. Immer wieder seht ihr Grashalme, Blumen oder Schmetterlinge, die außerhalb der Fokussierung ins Bild ragen oder fliegen. Die Pikmin bewegen sich dabei so herzallerliebst durch die Welt, summen vor sich hin, bibbern in der Kälte oder liegen nach verrichteter Arbeit auf der faulen Haut, dass man sie einfach in sein Herz schließen muss. Ebenfalls toll gelungen ist das Gegnerdesign. Die extraterrestrischen Lebensformen sehen putzig aus und fügen sich bei aller Abgefahrenheit glaubhaft in das Gesamtbild ein. Apropos Gesamtbild: Sehr lustig sind die zahlreichen Anspielungen auf die Vorgänger. So wird beispielsweise das Zeitlimit in Teil 1 auf die Schippe genommen oder die Tatsache veralbert, dass Captain Olimar, Held des ersten Teils, ein ausgemachter Schatzsucher ist, was die Bewohner von Koppai so gar nicht verstehen können.

Sebastian Zelada

In dieser gruseligen Höhle voller bizarrer Monster müssen eure roten und gelben Pikmin eng zusammenarbeiten.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Keine Frage: Trotz kleiner Schwächen ein ganz großer Wurf!"

Das derzeit etwas schmale Spiele-Angebot für Wii U wird mit *Pikmin 3* gleich deutlich veredelt. Das Solo-Abenteuer überrascht euch alle paar Minuten mit neuen Aufgaben, die ihr teils sofort, teils auch erst erheblich später im Spiel lösen könnt. So kommt euch im Spiel oft ein, „Hey, jetzt kann ich in Level X zurück und endlich in den Bereich Y gelangen!" in den Sinn. An Aufgaben mangelt es also ganz sicher nicht. Der Missionsmodus, der im Gegensatz zum Abenteuer auch zu zweit kooperativ spielbar ist, verspricht sogar noch mehr Dauerspaß. Glaubt mir, wenn ich euch sage, dass ihr locker Wochen und Monate brauchen werdet, um alle Medaillen zu ergattern. Und wenn ihr das irgendwann tatsächlich geschafft habt, keine Sorge: Das turbulente Bingoduell ist immer für eine lustige Mehrspieler-Partie gut!

Pikmin 3

Termin: 26. Juli 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 9
Bunt, detailreich und wunderschön. Nur ab und an machen sich minimale Ruckler bemerkbar.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Entspannte, teils dramatische Soundkulisse. Die Charaktere plappern ein liebenswertes Kauderwelsch.

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Das GamePad fungiert als Karte, Kamera, Logbuch und Kommunikationsinstrument.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Speichersystem: automatisch
Der umfangreiche Abenteuermodus und die Missionen bieten Beschäftigung für Wochen und Monate.

MEHRSPIELER 9
Der heimliche Star des Spiels. Das Bingoduell und die kooperativen Missionen für zwei Spieler werden nie langweilig. Egal ob gemeinsam oder gegeneinander. Schade nur, dass ein Online-Modus fehlt.

PRO / CONTRA
- ✚ Enormer Umfang
- ✚ Das Sammeln und Entdecken fesselt ungemein
- ✚ Grafisch charmant und detailreich
- ✚ Überraschender strategischer Tiefgang
- ✚ GamePad könnte noch intensiver genutzt werden
- ✚ Kleine Unsauberkeiten bei Grafik und Steuerung

WiiU-FAKTOR 9
Eine Lösung für das Einheitenmanagement auf dem GamePad wäre toll gewesen. Alles in allem nutzt das Spiel das Tablet aber hervorragend.

WERTUNG/FAZIT

91

„Die minimalen Schwächen trüben den Spielspaß kaum. *Pikmin 3* ist groß!"

NEW SUPER LUIGI U

Jump & Run Nach dem Erfolg von Marios Wii-U-Debüt legt Nintendo nach und schickt Luigi ins Rennen. Kann der grüne Nintendo-Klempner mit seinem Bruder mithalten?

Mario is Missing! Dabei handelt es sich nicht nur um ein wenig bekanntes Spiel mit unserem Lieblingsklempner in der Hauptrolle (mehr dazu in Marcos hochinteressantem Retro-Überblick auf Seite 76), sondern auch um den aktuellen Zustand im Pilzkönigreich: Stellt euch vor, Bowser attackiert das Schloss von Prinzessin Peach – und Mario ist gerade im Urlaub! Zum Glück ist sein langer Schlaks von Bruder noch immer vor Ort und ernennt sich in *New Super Luigi U* kurzerhand zum neuen Chef des Koopa-Abwehrkommandos! So stürmt ihr mit Luigi in der Hauptrolle also durch ein typisches *Mario*-Jump&Run … ganz ohne Mario.

Vier Details

Als Teil des von Nintendo ausgelobten Jahr des Luigi ist *New Super Luigi U* eine reine Variante des Abenteuer-Modus aus *New Super Marios Bros. U*, die von Nintendo entsprechend auch als Download-Add-on zum Originalspiel angeboten wird. Die Idee ist dieselbe, das Spielkonzept ebenfalls, auch an den Power-ups, von Superpilzen über den Hörnchenanzug bis hin zur Eisblume, hat sich nichts geändert. Trotzdem bekommt ihr mit *New Super Luigi U* vier runderneuerte Spieldetails geboten. Erstens: die beteiligten Protagonisten. Luigi übernimmt ab sofort die Hauptrolle, im Multiplayer-Modus warten wie gewohnt die beiden Toads und wegen Marios Absenz ein alter Bekannter als vierter Held: Mopsie! Mehr zu dem diebischen kleinen Hasen und was ihn so besonders macht, erfahrt ihr in unserem Kasten zu dem Langohr/finger. Zweitens: die Spielmechanik. Während sich *New Super Mario Bros. U* eher als gemächliches, geradliniges Jump & Run präsentiert, zeigt sich *New Super Luigi U* als temporeicher, bisweilen sogar hektischer Balanceakt zwischen riskanten Sprüngen, etlichen knifflig platzierten Gegnern und einem mit nur 100 Sekunden pro Level gnadenlos knapp bemessenen Timer. Drittens: das Handling. Luigi steuert sich wegen seiner schlechten Traktion insbesondere am Boden sehr viel

Selbstverständlich dürft ihr auch in *New Super Luigi U* auf Wunsch im Koop-Mehrspielermodus ran. Dadurch wird das Spiel aber deutlich unübersichtlicher.

Seit *Super Mario Bros. 3* ein Liebling der Fans und natürlich auch in *New Super Luigi U* mit dabei: die Toad-Häuser, in denen ihr zusätzliche Items gewinnen könnt.

Ein, zwei, drei, vier Ausrufezeichen – Moment mal … da fehlt doch jemand? Genau, Mario ist offensichtlich abwesend, er hat aber seine Mütze dagelassen. Immerhin!

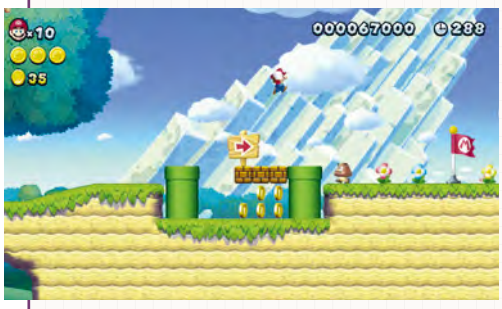
schwammiger und ungenauer als sein älterer Bruder, weshalb ihr möglichst immer sowohl in der Luft als auch in Bewegung bleiben solltet. Und viertens: die Gestaltung der Levels! Talentierte Springinsfelde dürfen sich auf insgesamt 82 komplett neu designte Stages freuen, die auf Luigis Jump&Run-Steuerung natürlich ebenso abgestimmt wurden wie auf die deutlich reduzierte Laufzeit pro Spielwelt.

Mehr Anspruch

Zwar ist *New Super Luigi U* unterm Strich eine ganze Ecke kniffliger als *New Super Mario Bros. U* ausgefallen, doch Nintendo hat es wie so oft auch diesmal wieder verstanden, den Schwierigkeitsgrad seines Spiels sehr geschickt in verschieden anspruchsvolle Portionen aufzuteilen. Das simple Durchzocken der 82 Levels ist zum Beispiel noch relativ einfach zu bewerkstelligen, sodass Luigis Duell mit dem großen, dicken Endboss keine allzu großen Hürden im Weg stehen sollten. Kommt ihr an einer Stelle partout nicht weiter, bleibt euch als Rettungsanker zudem immer noch der unverwundbare Mopsie. Die echte Herausforderung findet ihr auf der Suche nach den Sternenmünzen – dabei handelt es sich um riesige Goldtaler, von denen es jeweils drei pro Level zu entdecken gibt. Manche von ihnen begegnen euch problemlos auf eurem Weg zum Ziel, einige weitere sind zwar offensichtlich zu erkennen, aber nicht ganz einfach zu erreichen und wieder andere Sternenmünzen sind dermaßen gut versteckt, dass ihr Luigis Hüpfspiel-Universum ganz schön auf den Kopf stellen müsst, um das wertvolle Gold in die Finger zu bekommen. Ähnlich verhält es sich mit den geheimen Ausgängen, die einige der Stages

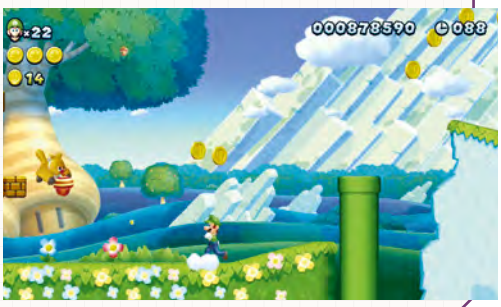
MARIO & LUIGI IM DIREKTVERGLEICH

Trotz der mit dem Original identischen Aufmachung bietet euch *New Super Luigi U* ein komplett eigenständiges Gameplay.



Der offensichtlichste Unterschied zwischen Mario und Luigi ist ihre Sprungkraft. Der Kollege mit der grünen Mütze macht eindeutig die höheren Hopser! Sogar weite Sätze, die Mario niemals hätte bewältigen können, schafft Luigi locker aus der Hüfte. Seht euch zum Beispiel die Bilder links und rechts von diesem Text an und orientiert euch dabei an den Pfeil-Schildern – so könnt ihr den Unterschied zwischen Marios und Luigis maximaler Sprunghöhe sehr gut erkennen.

Argh! Wo ist hier die Bremse?! *In New Super Marios Bros. U* tat sich bereits der ältere der beiden Pilzkönigreich-Brüder schwer damit, seine Spurts abzubremsen. Luigi schlittert allerdings durch die Levels, als wäre der Boden aus spiegelglattem Eis! Dabei ist unser neuer Held aber nicht unpräzise, solange ihr es vermeidet, im vollen Galopp die Richtung wechselt – andernfalls dürftet ihr einen Koopa knutschen oder in den nächsten Abgrund hechten. Also: Immer schön das Tempo hochhalten!



MOPSIE AN DIE MACHT!

In *New Super Mario Bros. U* hat er euch noch beklaut, in *New Super Luigi U* ist euch das diebische Karnickel namens Mopsie sogar von Nutzen! Wir schildern im Detail, was das Fellknäul so draufhat und wie ihr diese Fähigkeiten einsetzt.

Neben frisch durchgemischten Levels, einem neuen Hauptakteur und deutlich mehr Hektik bringt *New Super Luigi U* auch einen Bonus-Charakter mit: Nabbit, in unseren Breitengraden besser bekannt unter seinem etwas weniger knuffigen Namen Mopsie. Egal ob ihr nun das englische Original oder seine deutsche Übersetzung bevorzugt, der drollige kleine Zeitgenosse macht seiner Anrede alle Ehre – er mopst nämlich gern, vorzugsweise Gegenstände aus Toads Haus. In *New Super Luigi U* schlägt sich der flinke Dieb auf die Seite der Helden und steht euch hier als spielbarer Charakter zur Verfügung. Haltet dazu einfach den ZL-Knopf gedrückt, während ihr einen Level betretet. Nun wird Luigis Gesicht im Spielmenü gegen Mopsies Konterfei ausgetauscht und ihr nehmt mit ihm die ausgewählte Spielwelt in Angriff. Dazu bringt der Räuber einige nützliche Fähigkeiten mit. Im Detail sind das folgende …

- **Mopsie** kann durch feindliche Angriffe nicht verwundet werden, tatsächlich rennt der Dieb einfach mitten durch die meisten seiner Gegner durch. Nur die ganz dicken Kaliber können Mopsie aufhalten und seinen Weg blockieren, Schaden nimmt der flinke Geselle dabei aber trotzdem nicht. Vor allem die Sternenmünzen lassen sich mit Mopsie deswegen schon fast unverschämt leicht einsammeln.

- **Mopsie** ist nicht unsterblich! Hechtet ihr gepflegt in einen Lavafluss, stürzt ihr in einen Abgrund oder werdet ihr von einem Block zerquetscht, darf auch Mopsie den Level noch einmal von vorn beginnen.

- **Mopsie** kann mit sämtlichen Yoshis gleich welcher Bauart nichts anfangen. Er lässt die Sauriersippe einfach links liegen. Der Dino-Clan ignoriert den Item-Dieb ebenfalls großzügig.

- **Mopsie** kann zwar Power-ups wie Superpilze, Feuerblumen und so weiter einsammeln, zieht aus diesen jedoch keinen Nutzen. Lediglich die Punkte für den einkassierten Gegenstand wandern auf euer Konto. Außerdem wandelt Mopsie die Items am Ende der Levels in einen 1-Up-Pilz um.

- **Mopsie** verfügt ansonsten über Sprung- und Lauffähigkeiten, ähnlichen denen von Luigi. Dasselbe gilt für die anderen Protagonisten im Spiel, sodass ihr euch nicht von Held zu Held umstellen müsst.

Eine Zombie-Schildkröte packt euch am Kragen? So etwas kann doch einen Mopsie nicht erschüttern! Der Mümmelmann ignoriert seinen Feind einfach.

Jawohl, selbst bei Endgegnern macht der kleptomanische Hase nicht schlapp! Die Treffer von Bowser Junior betäuben Mopsie lediglich für kurze Zeit.

in petto haben. Nur wer ganz genau hinsieht, die richtigen Power-ups ausgerüstet hat und dann auch noch die oft raffiniert gestalteten, alternativen Laufrouten meistert, bekommt alle Bereiche von *New Super Luigi U* zu Gesicht. So wächst das Spiel mit euren Fähigkeiten – typisch Nintendo-Jump&Run eben.

Nicht nur aufgewärmt!

New Super Luigi U ist eigentlich nicht viel mehr als ein reiner Gameplay-Remix des Originals. An den Inhalten, beispielsweise der Storyline rund um die 385. Entführung einer Schwammerlwelt-Prinzessin, hat sich ebenso wenig getan wie am Stil des Spiels. Die farbenfrohe Comic-Grafik erscheint nun lediglich etwas grüner und die typisch energiegeladenen, charmanten Sounds eines Nintendo-Jump&Runs dudeln euch auch mit Luigi in der Hauptrolle im gleichen Umfang entgegen, wie sie bereits Marios Trommelfell begrüßt haben. Der einzige Unterschied dabei: Weil Luigis Levels zum Großteil mit lediglich 100 Sekunden auf der Uhr starten, bekommt ihr den legendären „Jetzt mach aber mal zu!"-Jingle meist schon zu Beginn einer Spielwelt auf die Ohren. So ganz zufrieden sind wir mit diesem Ergebnis aber nicht – Nintendo hätte Marios kleinem Bruder schon ein eigenes Abenteuer gönnen dürfen, vielleicht

Ka-tsching! Das war die erste von drei Sternenmünzen. Denkt daran, dass ihr auch einen Koopa-Panzer auf einen Goldtaler abfeuern könnt, um ihn einzusammeln.

Euer Inventar fasst bis zu zehn Power-ups, die ihr mit euch tragen und vor dem Start eines neuen Levels aktivieren könnt. Hier braucht ihr nicht sparsam zu sein.

Das herrlich detailverliebte Leveldesign führt euch durch Dschungelwelten, Eisregionen, Spukhäuser, schwer gepanzerte Festungen und sogar lebendige Gemälde.

Per Eisblume machen wir aus dem Knochenkarpfen ein frisch tiefgekühltes Fischstäbchen. Alternativ dazu könnt ihr ihm auch einfach aus dem Weg schwimmen.

mit einer leicht abgewandelten Geschichte oder einer modifizierten Oberwelt. Stattdessen trägt Luigi mit seinen langen Hachsen nun doch wieder nur die alten Latzhosen seines berühmten Geschwisterteils auf. Die spielmechanischen Änderungen und das frische Design der 82 Levels sind aber so umfassend, dass *New Super Luigi U* trotzdem eine eigenständige Erfahrung ist, die sich deutlich von Marios Original-Abenteuer abhebt. Wir würden euch daher empfehlen, *Super Mario Bros. U* zu kaufen und dann *New Super Luigi U* als Erweiterung für 20 Euro aus dem eShop herunterzuladen. Zwar könntet ihr für knapp 40 Euro auch nur das Add-on als Einzelspiel auf Disk erwerben, dann würdet ihr mit *New Super Mario Bros. U* allerdings nicht nur ein echt gutes Spiel verpassen, sondern zudem eine Komponente des Add-ons – denn *New Super Luigi U* lebt vor allem auch von eurem spielerischen Vergleich mit dem Original. **Benjamin Kegel**

Hättet ihr gerne etwas mehr Bongo-Trommeln in eurer Hintergrundmusik? Dann sucht euch einen Yoshi in oder vor einem Level, klettert in den Sattel und lasst euren treuen Reitsaurier die Gegner vom Bildschirm wegschnabulieren.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Perfekt für alle, die das Original von einer erfrischend anderen Seite erleben wollen“

Der erste Gedanke, der mir beim Zocken von *New Super Luigi U* in den Kopf schoss, war: „Das spielt sich ja fast wie ein ROM-Hack!“ – also eine nicht vom Hersteller sanktionierte, üblicherweise von einem Fan in mühevoller Eigenarbeit erstellte Variante eines Original-Jump&Runs. Einige dieser Mods sind wirklich ziemlich gut – und genau diesen Eindruck hatte ich auch von *New Super Luigi U*. Natürlich bieten Storyline und Präsentation keine neuen Impulse, aber mal ehrlich: Seit 20 Jahren erzählt jedes Hüpfspiel rund um die Gebrüder Mario sowieso dieselbe Geschichte. Der Spaß liegt ganz klar im Gameplay – und darauf kommt es an! Vor allem Speedrunner-Communitys und Freunde hochqualitativer Jump & Runs, die dringend fordernden *Mario*-Nachschub brauchen, dürften hier voll auf ihre Kosten kommen.

New Super Luigi U

Termin: 26. Juli 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 20 Euro/ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Praktisch identisch mit dem Original und typisch Nintendo: kunterbunt, fantasievoll, sehr variantenreich

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Luigi spricht auch in der deutschen Fassung wie gehabt ein paar sehr drollige Wörter Englisch. Die Soundeffekte und vor allem die Musik sind seit der NES-Ära der Hüpfspiele zeitlos.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Wii-FBs für den Mehrspieler-Modus
Lässt sich seit dem letzten Update auch mit dem Pro-Controller steuern, was wir euch dringend empfehlen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: Manuelles Speichern
Die Levels zu bewältigen ist nicht allzu schwer – die ganzen Zusatzaufgaben dagegen schon. Prima!

MEHRSPIELER 7
Wird mit jedem Teilnehmer deutlich chaotischer als noch im ruhigeren *New Super Mario Bros. U*

PRO / CONTRA
- ✚ Bringt frischen Wind in einen noch aktuellen Titel
- ✚ Setzt ganz neue Gameplay-Akzente
- ✚ Als 20-Euro-Download- oder 40-Euro-Einzelspiel
- ✚ Luigi hat das Rampenlicht verdient
- ➖ Storyline und Setting identisch mit dem Original
- ➖ Artet bisweilen zu sehr in Hektik aus

WiiU-FAKTOR 3
Das Spiel läuft auf dem Gamepad mit, ansonsten wird nicht viel geboten. Wie gesagt: Pro-Controller!

WERTUNG/FAZIT

80

„Der Luigi-DLC bietet wie das Hauptspiel beste Jump&Run-Unterhaltung!“

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.

Rollenspiel Bahn frei für das berühmteste Klempner-Duo der Welt! Mario und Luigi machen sich für ein wortwörtlich traumhaftes Abenteuer bereit.

Dem Echsenkönig Bowser wird es gar nicht gefallen, dass jemand anderes als er Prinzessin Peach entführen will. Das ist immerhin sein Job!

Unser guter Mario hatte ja bereits in beinahe allen erdenklichen Videospiel-Genres schon Auftritte; die meisten davon verliefen sehr erfolgreich. Was jedoch oft vergessen und vernachlässigt wird, ist Marios Bedeutung als Rollenspielheld. Neben *Paper Mario* hat sich aber auch die *Mario & Luigi*-Reihe ihren Platz in den Herzen der RPG-Freunde erobert. *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* ist das dritte Spiel dieser Serie und kommt mit sehr interessanten und innovativen Neuerungen daher. Doch dazu später mehr.

Auf ins Traumland

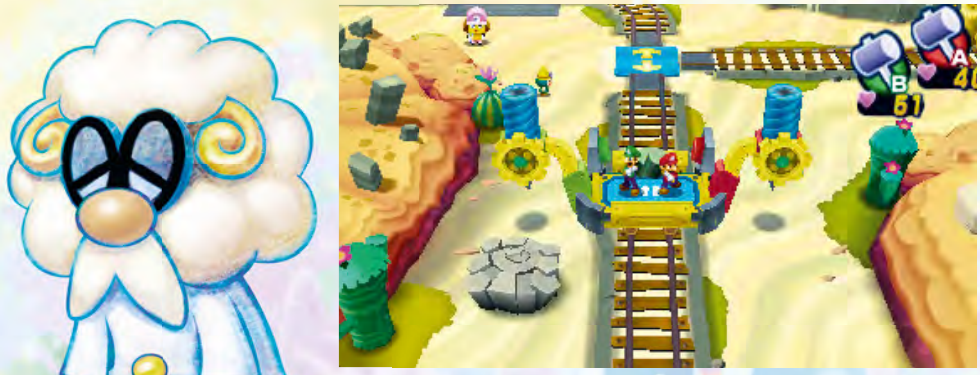
Prinzessin Peach und ihr Gefolge, bestehend aus einigen Toads sowie den Klempnerbrüdern, bekommen eine Einladung in das Ferienparadies La Dormita. Doch schon auf dem Weg dorthin wird klar, dass das kein harmloser Ausflug werden wird. Auf der Insel werden sie zwar freundlich empfangen und sogleich auf Schatzsuche geschickt, doch schon nach kurzer Zeit entführt ein üb-

ler Schurke die holde Prinzessin. Allerdings handelt es sich dabei ausnahmsweise nicht um den Koopa-König Bowser, sondern um ein dämonisches Schattenwesen, dessen Herkunft zunächst unklar ist. Jene übergroße Fledermaus zerrt Peach in einen Traumstrudel, der entsteht, als sich Luigi auf einem speziellen Kissen zur Ruhe legt. Mario nimmt selbstverständlich sofort die Verfolgung auf und stürzt sich ebenfalls in den Traum. Dort trifft er auf das Traum-Abbild seines kleinen Bruders, der dort ganz außergewöhnliche Fähigkeiten erhält. Zusammen machen sich Mario und Luigi auf den Weg. Im Lauf ihres Abenteuers befreien sie die sogenannten Kisse, ein altes Volk, das durch die Macht des Dämons dereinst zu Kissen versteinert wurde. Indem sie die Kisse aus ihrem steinernen Schlaf erwecken, erhalten Mario und Luigi wertvolle Informationen, Gegenstände und Hilfe auf ihrem Weg. Es gibt zahllose Dinge zu sammeln und zu entdecken.

Sobald sich Luigi auf einem Kissen schlafen gelegt hat, kann Mario ebenfalls in die Traumwelt gelangen.

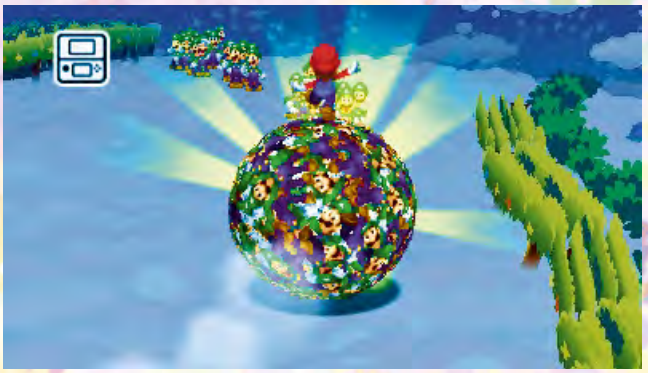
Das Kampfsystem

Zu Beginn können die beiden Brüder ihren Gegnern nur Schaden zufügen, indem sie ihnen auf den Kopf springen. Doch nicht allen Gegnern sollte man versuchen, so beizukommen: Einige Fieslinge haben Stacheln oder Greifzangen am Kopf, die den Klempnern schaden, wenn sie von oben angreifen. Zum Glück bekommen die beiden bald zwei Hämmer zur Hand, mit denen sie ebenfalls austeilen können. Nach einiger Zeit wird es dann erst aber richtig interessant: In vielen Gebieten sind sogenannte Attacken-Fragmente versteckt. Um sie zu erreichen, müsst ihr die Gegend genau unter die Lupe nehmen und versteckte Passagen finden. Habt ihr erst einmal alle zehn Fragmente eines Gebiets gefunden, lernen Mario und Luigi eine neue Paar-Attacke. Um diese einzusetzen, werden rollenspieltypisch Punkte verbraucht. In diesem Spiel werden sie Brüder-Punkte genannt. Bei den Paar-Attacken arbeiten die beiden Klempner Hand in Hand zusammen, wobei der Spieler die Attacken mit richtigem Timing koordiniert und die Stärke auf diese Weise optimiert. Taktisches Vorgehen ist bei den

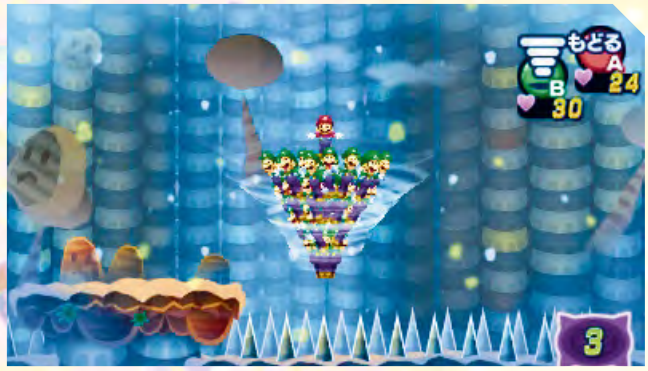


Mit diesem Gefährt hier schlagt ihr euch durch die Wüste. Praktischerweise werden alle Maschinen, die man auf der Insel findet, zu zweit bedient.

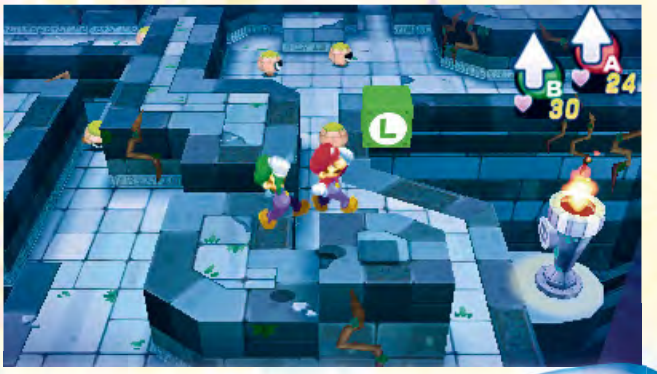
Indem ihr Luigi in der Wachwelt piesackt, äh, steuert, passieren die unterschiedlichsten Dinge im Traum.



Indem ihr den 3DS neigt, folgt ihr der Spur aus Luigis Traum. Am Ende der Bahn warten dann die Gegner, die platt wie Pfannkuchen gewalzt werden.



Nachdem die Brüder etwas in der Wachwelt gelernt haben, kann Luigi ähnliche Fähigkeiten auch in seinen Träumen umsetzen – wie diesen Wirbelwind-Sprung.



Manchmal findet ihr die typischen grünen Röhren, die euch durch eine unterirdische Passage führen. Oft kann man sie als Abkürzung benutzen.

Kämpfen wichtig: Oft ist es sinnvoll, zuerst die vielen kleinen Gegner mit einer Flächenattacke auszuschalten und sich dann um die großen Brocken zu kümmern. Doch gelegentlich ist es besser, zunächst den Anführer zu besiegen, denn dann verfallen die Handlanger in Panik und greifen nicht mehr an. Jede Gegnerart hat spezielle Eigenheiten und Angriffsmuster, die man im Lauf der Zeit zu analysieren lernt. Durch geschicktes Kontern und Ausweichen vermeidet ihr unnötigen Schaden. Jeder besiegte Gegner hinterlässt sowohl ein paar Münzen und Erfahrungspunkte als auch gelegentlich das ein oder andere Item. In den Läden, die überall auf der Insel verstreut sind, könnt ihr euch mit Heil-Items oder neuer Ausrüstung eindecken. Einige Gegenstände erhöhen lediglich euren Angriff oder die Verteidigung, andere haben besondere Zusatzeigenschaften, wie KP-Heilung nach jedem Zug, mehr Münzen bei Abschluss des Kampfes – oder eine Chance, dass stachelige Eisenkugeln auf eure Gegner herabprasseln.

Grenzenlose Fantasie

Doch erst in den Traumwelt-Sequenzen geht der Spaß so richtig los. Da es sich dabei um Luigis Träume handelt, sind einige Elemente, die auch in der Wachwelt vorkommen, ziemlich abgedreht. Außerdem hat Luigi in seinen eigenen Träumen natürlich auch

Während der Kämpfe seht ihr auf dem Touchscreen die Medaillenleiste. Ist sie gefüllt, erhaltet ihr je nach Art der Medaillen einen hilfreichen Bonus.

Wenn ein überdimensionierter Roboter gegen einen riesigen Luigi antritt, ist ein wahrer Kampf der Giganten vorprogrammiert!

ganz besondere Fähigkeiten, die in der richtigen Welt gar nicht möglich wären. Die sogenannten Luigisionen sind Objekte, an denen Traum-Luigi eine spezielle Aktion vollführen kann: Er weicht von Marios Seite und verschmilzt mit dem entsprechenden Gegenstand, um seinem Bruder zu helfen. Dazu zählen unter anderem Schnurrbartbäume, Sternbilder oder Wirbelwinde. Um diese anzuwenden, kommt nun der Touchscreen zum Einsatz. Dort kitzelt ihr beispielsweise an der Nase des schlafenden Luigi, sodass er niesen muss – und im Traum einen Wirbelsturm auslöst, der ganze Plattformen niederreißt oder verdreht. Auch die Kämpfe laufen im Traum etwas anders ab: Luigi überträgt seine Kräfte auf Mario und greift simultan mit ihm an. Äquivalent zu den Paar-Attacken lernen die Brüder hier besonders abgefahrene Traum-Attacken: Zum Beispiel lasst ihr Mario einen hohen und möglichst stabilen Turm aus Luigis aufbauen, der immer stärker wird, je mehr Luigis ihr dabei stapeln könnt. Mario und Luigi arbeiten das ganze Spiel hindurch zusammen und trotzen so allen Hindernissen. Sie lernen auch stetig neue Fähigkeiten dazu, wodurch sich plötzlich neue Wege in schon besuchten Gebieten ergeben, die zuvor unerreichbar schienen. Bei den meisten Rätseln ist die Lösung jedoch schon auf den ersten Blick ersichtlich. Auch die Gegner zeigen euch ihren Schwachpunkt ziemlich klar oder ihr werdet unzählige Male darauf hingewiesen. Dennoch ist das Spiel nicht zu leicht und bietet zahlreiche Herausforderungen, vor allem bei den späteren Endgegnern. Ältere Spieler wünschen sich aber wohl des Öfteren, nicht ganz so sehr an die Hand genommen zu werden. Doch über diese kleinen Macken darf man gerne hinwegsehen.

Stefanie Groß

In seinen Träumen kann Luigi praktisch jede Gestalt annehmen, die er will. Wie eine Armee hilft er seinem Bruder im Kampf.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Familienausflug auf der Paradiesinsel? Wenn nur nicht immer diese Schurken wären!“

Als alte Rollenspiel-Liebhaberin hat mich das Spiel sofort in seinen Bann gezogen, auch wenn es schon Jahre her war, dass ich ein *Mario*-RPG in der Hand hatte. Ich fand sofort zurück ins Kampfsystem und begrüßte alte Kameraden und Anspielungen aus früheren Teilen. Am allerbesten haben mir jedoch wirklich die Erkundungen der Traumwelten gefallen. Die bunte, abgedrehte Welt und die zum Teil ausgefallenen Kämpfe haben es mir einfach sofort angetan. Meine persönlichen Favoriten sind übrigens die Kämpfe mit Giga-Luigi! Zu guter Letzt darf ich noch anmerken, dass Luigi bei mir während des Spiels extrem viele Sympathiepunkte sammeln konnte. Er und Mario erinnern mich einfach zu stark an meinen eigenen kleinen Bruder und mich. Das Jahr des Luigi macht seinem Namen wirklich alle Ehre!

Mario & Luigi: Dream Team Bros.

Termin: 12. Juli .2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Alpha Dream
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Man ist dem Stil der Reihe treu geblieben, auf dem 3DS wirkt das allerdings nicht mehr ganz zeitgemäß.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Eingängige Melodien und typisches *Mario*-Feeling begleiten uns durch die Spielwelt. Was will man mehr?

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Das Kampfsystem ist relativ anspruchsvoll, weil man seine Aktionen stets genau timen muss.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Speichersystem: Außerhalb der Kämpfe immer
Die Kämpfe sind unglaublich motivierend und abwechslungsreich, vor allem in der Traumwelt, und machen auch nach langer Zeit noch Spaß. Die Story ist sehr witzig und selbstironisch erzählt.

MEHRSPIELER -
Dream Team Bros. ist als klassisches Rollenspiel nur für einen Spieler konzipiert.

PRO / CONTRA
- ✚ Tolles Kampfsystem
- ✚ Luigis Traumfähigkeiten!
- ✚ Kunterbunte Welt
- ✚ Stets witzig und unterhaltend
- ▬ Teilweise langwierige Dialoge
- ▬ Rätsel zum Teil sehr offensichtlich

3DS-FAKTOR 8
Die speziellen Funktionen werden gut genutzt, der 3D-Effekt hilft oft beim Ausweichen in Kämpfen.

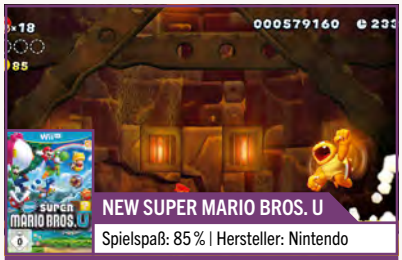
WERTUNG/FAZIT

83

„Für *Mario&Luigi*-Fans Pflicht! Doch nicht nur RPG-Freunde werden dieses Spiel lieben!“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN



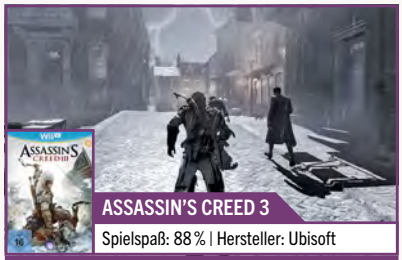
NEW SUPER MARIO BROS. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo wagt keine Experimente: Dem ersten Wii-U-Hüpfer mangelt es deutlich an Neuerungen.

–
–

–
–

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Spielspaß: 79 % | Hersteller: Nintendo

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

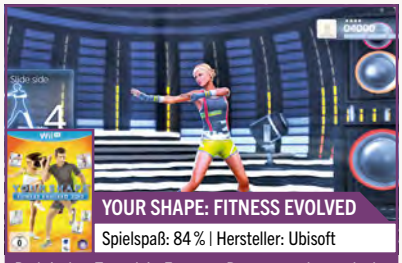
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik.

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



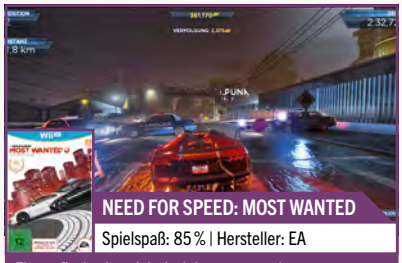
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

GAME & WARIO

Das Minispiel *Islands* macht dermaßen viel Spaß, dass man es sogar gegen sich selbst gerne zockt.

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Viel Bock auf das Wii-U-Gamepad hat *Super Heroes* nicht, dafür rockt (wie so oft) der Koop-Modus.

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

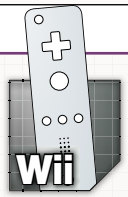
Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft



Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

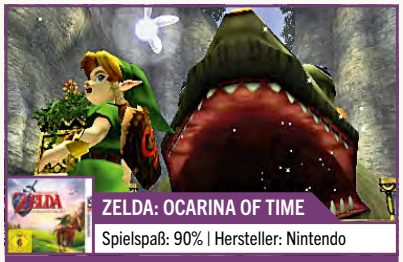
ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88% | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten.

- **Zero Escape: Virtue's Last Reward**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Luigi's Mansion 2**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

- **Tetris**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D**
  Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D DREAM DROP DISTANCE
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

Hervorragende Grafik, toller Sound, viel Abwechslung & tolle Rollenspiel-Story – für Fans ein Muss!

- **Paper Mario: Sticker Star**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Tales of the Abyss**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Namco Bandai

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

- **Animal Crossing: New Leaf**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

- **Mario Tennis Open**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Animal Crossing ist und bleibt ein sehr entspanntes Spiel. Wer sich also nach viel Dramatik sehnt, ist schnell gelangweilt.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Test (09/12): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

LEGO Pirates of the Caribbean
Test (07/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Test (05/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Test (04/11): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (08/12): 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Test (05/11): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tekken 3D Prime Edition
Test (03/12): 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

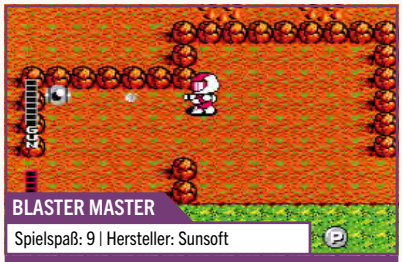
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



BLASTER MASTER

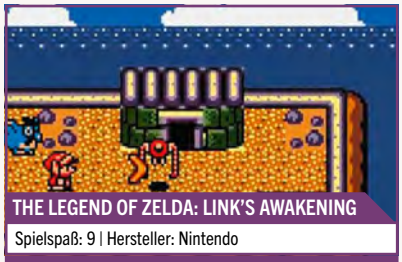
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Fordernder Schwierigkeitsgrad, abwechslungsreiche Spielpassagen – ein unterhaltsamer Retro-Trip!

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

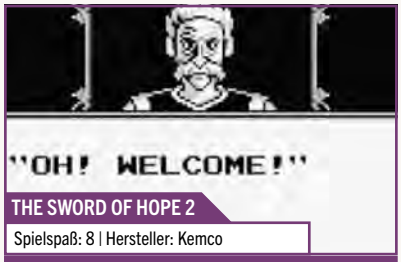
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



THE SWORD OF HOPE 2

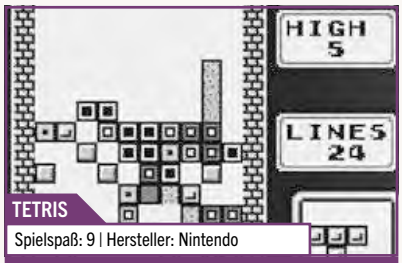
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Biederer geht es kaum, dennoch hat das Tempelbummel-Abenteuer eine Menge inhaltlichen Biss.

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon GBC
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Colour-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

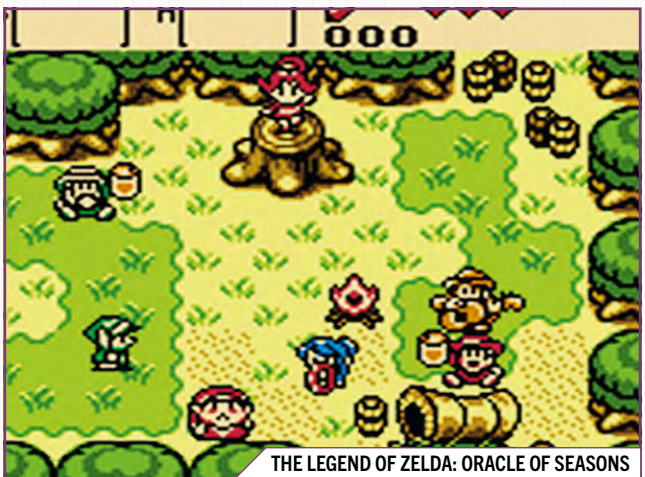
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

Wer seine *Zelda*-Games am liebsten aus der klassischen Vogelperspektive genießt, wird dieser Tage auf Nintendos Handheld-Konsolen fündig – und natürlich auf der Virtual Console.

STARSHIP DAMREY

Bedrohliches Weltraum-Setting, Amnesie und verlassene Raumschiff-Korridore: Das Gruselabenteuer *Starship Damrey* ist einfach gestrickt, wirkt aber – gerade beim ersten Durchspielen.

SUPER METROID

Noch haben wir keine Bestenliste für die Wii-U-VC, daher mogeln wir *Super Metroid* auf die DS-Seite: Einloggen, runterladen, Spaß haben!

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mighty Bomb Jack
Test (12/12): 5 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tecmo Koei

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Rayman
Test (08/12): 5 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Side Pocket
Test (01/12): 3 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: G-Mode

Sonic Blast
Test (08/12): 4 | Genre: Sega | Hersteller: Sega

Sonic Labyrinth
Test (07/12): 4 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tennis
Test (08/11): 6 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Pinball 3D
Test (09/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Zen Studios

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nano Assault EX
Test (05/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Picross e
Test (11/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Starship Damrey
Test (07/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER LUIGI U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/13
Spielspaß: 80 %
Luigi übernimmt auf Anhieb die Spitze der Verkaufscharts der Nintendo Wii U.

2	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
3	GAME & WARIO (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
4	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
5	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
6	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
8	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
10	INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)	Entwickler: NetherRealm Studios Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 80 %
Die N-ZONE-Leserschaft spielt auch in diesem Monat am liebsten Capcoms Monsterjagd.

2	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
3	GAME & WARIO (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
4	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
5	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
6	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
7	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
8	INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)	Entwickler: NetherRealm Studios Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
9	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
10	LEGO BATMAN 2: SUPER HEROES (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 79 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER LUIGI U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/13
Spielspaß: 81 %
Die N-ZONE-Redaktion schlüpft derzeit ständig in die Haut des Mario-Bruders!

2	PIKMIN 3 (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
3	GAME & WARIO (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
4	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
5	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
6	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
7	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
8	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
10	INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)	Entwickler: NetherRealm Studios Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/13
Spielspaß: 80 %
Nintendos knuffige Sim sichert sich den ersten Platz der Verkaufscharts.

2	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
3	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
4	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
5	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
6	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
7	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
9	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
10	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 86 %
Weiterhin an der Spitze der Lesercharts: *Donkey Kong Country* für den 3DS.

2	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
3	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
6	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
7	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
8	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
9	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
10	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 MARIO & LUIGI: DREAM TEAM (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 83 %
Das neue *Mario & Luigi* hat die Redaktion in seinen Bann gezogen!

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
3	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
4	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
5	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
6	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
7	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
8	ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 88 %
9	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
10	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

+

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Der Horror liegt in der Luft: Ein Sprungverhalten aus der Hölle sorgt für Frust, Faszination und Spielspaß.

In unserem Wii-U-VC-Special in der letzten N-ZONE hatten wir euch den *Ghosts*-Doppelschlag ja bereits angekündigt, jetzt machen wir Ernst! In *Super Ghouls'n Ghosts* befinden wir uns im tiefsten Fantasy-Mittelalter. Während einer Burgfeier wird die ansässige Prinzessin von einem Dämonenfürsten namens Sardius entführt, der von dem Mitglied der Königsfamilie erfahren möchte, wo sich der Armreif der Göttin befindet – einer magischen Waffe, die als einziges Werkzeug auf der Welt mächtig genug ist, um Sardius bezwingen zu können. Doch noch besteht Hoffnung für die Prinzessin, macht sich doch niemand Geringeres als Ritter Arthur auf, um sie aus den Klauen ihres Kerkermeisters zu befreien! Doch dazu braucht der Held dringend die Hilfe eines geschickten Jump&Run-Experten – denn neben einem der anspruchsvollsten (nicht unfairsten!) Doppelsprung-Systeme der Videospielgeschichte, einem extrem fordernden Leveldesign und einer sehr taktisch geprägten Waffenauswahl gilt es vor allen Dingen, gegnerischen Treffern auszuweichen. Denn nur, wer überhaupt keinen Schaden einsteckt, kann seine Rüstung immer weiter verbessern und dadurch mächtige magische Spezialangriffe freischalten!

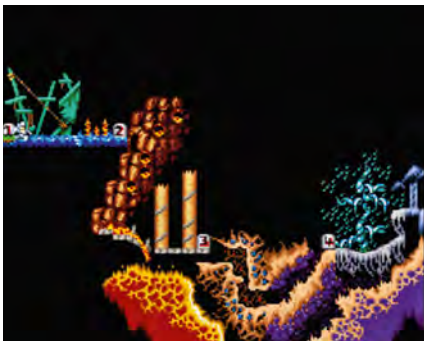
Richtig springen

Zwar ist *Super Ghouls'n Ghosts* nicht ganz so unerbittlich schwer ausgefallen wie sein NES-Vorläufer (den wir euch auf diesen Seiten ebenfalls vorstellen und ans Herz legen), trotzdem ist das Ergebnis immer noch erbarmungslos! Selbst auf der einfachsten seiner vier Schwierigkeitsstufen wird euch Arthurs Super-Nintendo-Ausritt in die Welt der Geister, Ghule, Dämonen und Untoten zur Weißglut treiben! So unerbittlich schwierig Capcoms Grusel-Jump&Run auch sein mag, man muss ihm eine Qualität zugutehalten: Es gehört zu der Sorte anspruchsvoller Games, bei der ihr vielleicht vor Frust kurz in den Controller beißt und das Joypad bereits zum Wurf in Richtung Hauswand vorbereitet – nur um dann doch kurz durchzuatmen, die Spuckespuren von eurem Bildschirm zu wischen und auf „Continue" zu drücken. Denn *Super Ghouls'n Ghosts* ist grafisch wie akustisch herrlich detailverliebt designt, versprüht unheimlich viel morbiden Charme und bietet ein derart unterhaltsames Gameplay, dass aus einer Niederlage einfach nur ein Grund wird, noch mehr spielen zu dürfen. Dieser Titel traut sich den Drahtseil-Tanz zwischen verflucht schwer und einfach nur frustrierend zu – und fällt im Zweifelsfall fast immer auf der richtigen Seite vom Trapez. Wenn ihr also zu den echten Jump&Run-Veteranen gehört und eure Fähigkeiten endlich mal wieder so richtig austesten wollt, ist *Super Ghouls'n Ghosts* ein Pflichttitel in eurer Spielebibliothek.

Benjamin Kegel

Art: Wii U Virtual Console
Genre: Jump & Run
Entwickler: Capcom
Termin: 16. Mai 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 9

Geschickte Spieler nutzen die Unverwundbarkeitsphase während der magischen Spezialattacken.



Die Weltkarte gibt euch schon mal einen Einblick darauf, was euch als Nächstes erwarten wird.

An dieser Stelle des Spiels klappt euch der Unterkiefer runter in drei … zwei … eins … „Was, alles noch mal?"

GHOULS'N GHOSTS

Wo sind nur die Geisterjäger, wenn man sie mal braucht?

Erste Berührung: Rüstung weg. Zweite Berührung: Leben weg.

Beim NES finden sich viele ältere Brüder und Schwestern diverser Serien, die Jahre später auf dem Super Nintendo neu aufgelegt wurden. Aktuelle Beispiele hatten wir mit *Mega Man X* oder Super *Metroid* ja zuhauf. *Ghouls'n Ghosts* schlägt nun in dieselbe Kerbe. Nahezu das gesamte Design, vom Aufsammeln und Verbessern der Rüstungen und Waffen über das Aussehen der Levels bis hin zum für die Serie typischen Sprungverhalten, das sich in der Luft nicht mehr korrigieren ließ, sind direkt vom NES übernommen worden. Letzteres bildet hier eine Ausnahme, denn in *Super Ghouls'n Ghosts* gab Capcom euch die Möglichkeit, im Sprung noch einen weiteren Hüpfer zu machen und eine womöglich falsche Entscheidung schnell zu korrigieren. Ein Feature, was euch in *Ghouls'n Ghosts* noch verwehrt blieb. Durchaus mit einer der Gründe, wieso die NES-Variante der Dämonenjagd nach wie vor noch einen Tick anspruchsvoller als der SNES-Nachfolger ist und sich damit brüsten darf, zu den schwersten Videospielen aller Zeiten zu gehören. Extreme Nostalgiker erwartet hier wohl die härteste Prüfung ihres Zockerdaseins.

Marco Cabibbo

Art: Wii U Virtual Console
Genre: Jump & Run
Entwickler: Capcom
Termin: 16. Mai 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 8

KIRBY'S DREAM LAND 3

Ein Traum: Nie auf dem deutschen SNES erschienen, endlich ist die Wii U in Sichtweite.

Nintendos rosa Gestaltenwandler beehrt die Wii U. Während der kleine rosa Wonneproppen in bester Manier durch sein Abenteuer schwebt und schlittert, sich duckt und springt, gesellen sich in *Kirby's Dream Land 3* diverse animalische Helfer an seine Seite. Rick der Hamster stellt seinen Rücken ebenso für einen Ausritt bereit wie Coo die Eule und Kine der Fish. Neben diesen aus den Vorgängern bekannten Freunden feiern der Vogel Pitch, die Katze Nago und Chuchu der Oktopus ihren Einstand im *Kirby*-Universum. Jedes Tier bringt spezielle Fähigkeiten mit, die situationsabhängig im Spiel nützlich sein können. So kann Chuchu beispielsweise Laserstrahlen abfeuern, die an Wänden abprallen, und Pitch sich in eine ferngesteuerte Rakete verwandeln. Die individuellen Fähigkeiten sorgen für ein schön kurzweiliges Abenteuer, das eine Menge Abwechslung birgt und im Übrigen auch zu zweit spielbar ist. Kirby kann jederzeit seinen Quasi-Klon Gooey herbeirufen, der ihm in Kämpfen hilft oder von einem Mitspieler gesteuert werden kann. Wie alle Titel in der Serie kämpft Kirby meist aber nicht gegen die Heerscharen von König DeDeDe, sondern der eher niedrigen Forderung an den Spieler. Mit einem Test der europäischen Version hat es auch diesen Monat leider nicht wie geplant hingehauen, aber spätestens in der nächsten Ausgabe ist die rosa Kugel dran.

Harmloser geht es fast nicht: Die Optik ist herrlich bunt und der Schwierigkeitsgrad bleibt stets auf dem Boden. Kirby allerdings nicht, denn er kann fliegen.

Sebastian Zelada

TENDENZ 7

Kurz erinnert

WRECKING CREW

Das etwas andere *Mario*-Spiel, das seinerzeit auf dem NES erschien. Hier geht es darum, alle Türen und weiße Leitern mit dem Hammer kaputt zu machen und dabei den Gegnern auszuweichen, die Marios destruktives Treiben unterbinden wollen. Dabei ist es wichtig, seine Schritte genau zu planen und in der richtigen Reihenfolge vorzugehen, denn Mario kann in diesem Spiel nicht springen. Zerstört er also eine der Leitern, bevor er alle anderen Dinge auf einer höheren Ebene eliminiert hat, kann er den Level nicht mehr abschließen. Das Spiel bietet 100 Gebäude, die es zu demolieren gilt. Besonders cool ist auch die Funktion, sich selbst Levels zu erstellen und anschließend zu zocken.

Stefanie Groß

Art: Wii eShop • **Genre:** Action •
Termin: 20. Juni 2013 • **Preis:** 900 Points
WERTUNG 8

MARIO BROS.

Die Kulisse kennen die meisten von uns wohl auch als Stage aus *Super Smash Bros.*, oder? In diesem Arcade-Klassiker tun Mario und Luigi das, was sie am besten können: Gegnern, die aus grünen Röhren kommen, in den Hintern treten, Münzen sammeln und sich auf Ebenen immer weiter nach oben bewegen. Ein Level ist gewonnen, sobald alle Gegner auf der Ebene besiegt wurden. Springt man gegen den POW-Block, verschwinden alle Feinde, die sich in diesem Moment auf dem Bildschirm tummeln. Wie in der originalen Version könnt ihr auch hier zu zweit spielen und gemeinsam auf Highscore-Jagd gehen. Das macht kurzfristig immer wieder einen Heidenspaß, was im Zuge der Spielhallen-Wurzeln selbstverständlich sein sollte. Das Kultpotenzial der Jump & Runs erreicht *Mario Bros.* aber nicht.

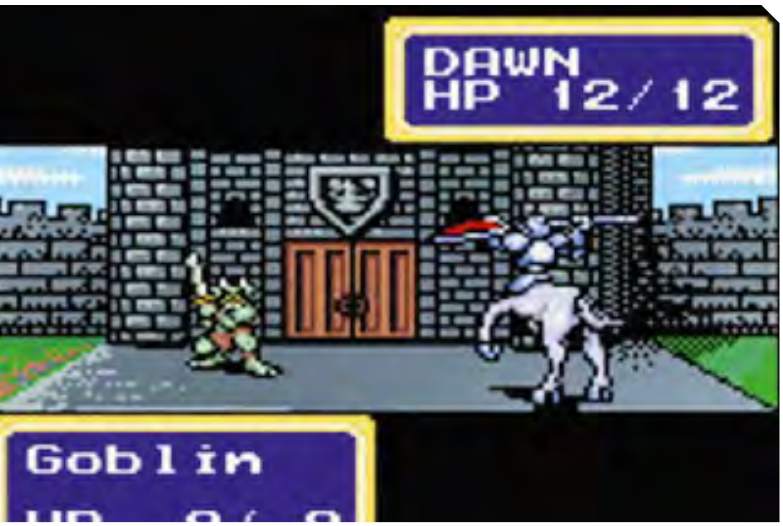
Stefanie Groß

Art: Wii U eShop • **Genre:** Action •
Termin: 20.Juni 2013 • **Preis:** N. n. b.
TENDENZ 7

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

SHINING FORCE
THE SWORD OF HAJYA

Mächte der Finsternis bedrohen das Königreich Cypress. Eine Gruppe junger Krieger übernimmt die Aufgabe, dagegen anzukämpfen.



Hmm, da werden doch sofort Erinnerungen an *Fire Emblem* von Nintendo wach!

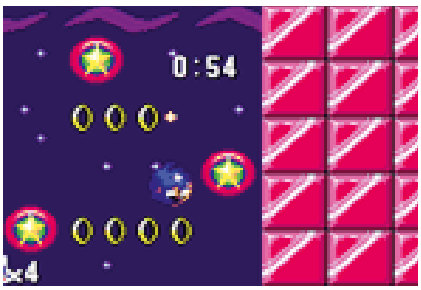
Im Jahr 1993 erschien das Original für die damalige Sega-Konsole. 20 Jahre später können wir nun mobil auf dem 3DS in den Genuss des Rollenspiel-Klassikers kommen. Hauptperson ist der Krieger Deanna, der im Heer des Königreichs Cypress dient. Er und seine Gefährten bleiben im Schloss zurück, während Prinz Nick sich auf den Weg macht, um sich dem bösen Königreich Iom zu stellen. Allerdings gelingt es der feindlichen Nation, das Schloss zu überfallen und das Schwert von Hajya in ihren Besitz zu bringen. Deanna und seine Kameraden werden ausgeschickt, um das Schwert zurückzuholen. Ähnlich wie bei *Fire Emblem* habt ihr verschiedene Krieger-Klassen und Magier zur Verfügung, die ihr in rundenbasierten Kämpfen gegen dunkle Kreaturen in den Kampf schickt. Ihr könnt eure Charaktere aufleveln, mit Waffen und Items ausstatten und ihre Klasse aufbessern. Sobald die Figur den zehnten Level erreicht hat, wird euch die Möglichkeit geboten, in die nächste, bessere Klasse aufzusteigen. Beachtet dabei jedoch, dass ihr wieder auf Level 1 beginnen müsst. Bei einem bevorstehenden Bosskampf solltet ihr diesen Schritt also lieber noch einmal zurückstellen. Speichern könnt ihr während der Zwischensequenzen, die seinerzeit noch nicht so alltäglich waren, wie es heute der Fall ist.

Stefanie Groß

Art: 3DS VC
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Sega
Termin: 13.Juni 2013
Preis: 3,99 Euro
WERTUNG 8

SONIC THE HEDGEHOG

Ringe, die ihr verliert, könnt ihr in diesem *Sonic* nicht mehr einsammeln.



Ab und an verdient sich Sonic seinen Lebensunterhalt als Flipperkugel.

Wir betreten die Zeitmaschine und versetzen uns zurück in die Tage, in denen Sonic noch ein echter Mario-Konkurrent war. Kann der blaue Igel die Massen auch heute noch begeistern?

Sonics Zeiten als ernsthafter Mario-Rivale liegen schon sehr, sehr weit zurück. Unter Umständen wird sich das ja Ende dieses Jahres ändern, wenn die neuen 3DS- und Wii-U-Teile in den Läden stehen, doch bis dahin müssen wir für Sonic-Großtaten in die Retro-Kiste greifen oder unseren 3DS anschmeißen. *Sonic The Hedgehog* ist die 8-Bit-Game-Gear-Version des beliebten Mega-Drive-Klassikers und besticht mit der gleichen soliden Spielmechanik und dem bewährten 2D-Sonic-Gameplay. Rennen, Springen und Rollen heißen die drei Zauberwörter. Pro Level erwartet euch nach erfolgreichem Durchlauf eine Special Stage, die ihr freischaltet, wenn ihr mindestens 50 Ringe eingesammelt habt. Kleine Design-Unterschiede zur 16-Bit-Version und teils leicht modifizierte Stages lassen das Spiel dabei auch nicht wie eine lustlose Kopie seines großen Bruders aussehen, sondern verbessern es an einigen Stellen sogar. Nur eines hätten die Entwickler sich gut und gerne sparen können: Die berüchtigten Sonic-Unterwasser-Levels sind auch hier wieder mit an Bord, alles andere als spaßig und nerven mit schwammiger Steuerung. Der tolle Soundtrack oder Details wie die humorvolle Option, den ziemlich schäbigen Game-Gear-Bildschirm in all seiner flimmrigen Matschigkeit zu emulieren, statt das Spiel standardmäßig knackscharf zu spielen, machen dafür einfach Spaß. Wer sich Sonic-Fan nennt oder als Neuling gerne tiefer in die Materie einsteigen möchte, sollte nicht lange nachdenken und sofort zugreifen. Eine bessere Version des ein wenig in die Tage gekommenen Game-Gear-Klassikers werdet ihr wohl auf absehbare Zeit wohl nirgendwo finden. Wollen wir wetten?

Sebastian Zelada

Art: 3DS VC
Genre: Jump & Run
Entwickler: Sega
Termin: 13. Juni 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 8

DR. ROBOTNIKS MEAN BEAN MACHINE

Jedes Böhnchen gibt ein Tönchen. Doch die musikalische Untermalung dieses Spiels ist wahrlich nicht seine einzige Trumpfkarte.

Gemeinheit! Der fiese Dr. Robotnik will die Bohnen-Bewohner des Planeten Möbius versklaven. Dieser wasserdichte Aufhänger bildet das irrelevante Story-Gerüst für diesen recht soliden *Sonic*-Puzzler. In allerbester *Tetris*-Manier stapelt ihr quietschbunte Bohnen, die auf eurem Bildschirm nach und nach von oben nach unten wandern. Eine Kette von vier Bohnen lässt selbige verschwinden und schafft Platz für nachrückende Hülsenfrüchte. Das simple, aber süchtig machende Spielprinzip ist ideal für kleine Pausen oder langweilige Minuten und immer wieder für einen kleinen Zock gut. Wer will, kann im Mehrspielermodus übrigens auch einen Freund herausfordern, der jedoch ebenfalls einen 3DS mit dem installierten Spiel benötigt. Wir hätten uns gewünscht, dass ein Download ausreicht – zu diesem günstigen Preis kann man aber im Prinzip nicht wirklich meckern. Sonics Puzzle-Eskapade wird euch viele Stunden Spielspaß bescheren, da eine ähnlicher Kurzweil wie bei *Columns* (siehe unten) geboten wird. Très Bohn würde der Franzose da sagen. **Sebastian Zelada**

Art: 3DS VC
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Sega
Termin: 13. Juni 2013
Preis: 2,99 Euro
WERTUNG 6

Während die ersten Stages noch relativ anspruchslos sind, zieht der Schwierigkeitsgrad später spürbar an.

Da regt sich der Roboter auf. Wir haben diese Runde schon so gut wie gewonnen. Darauf ein paar Schokolinsen!

COLUMNS

Was haben wir damals Zeit mit *Tetris* verbracht! Auch dieses Geschicklichkeitsspiel ist ein toller Spaß für zwischendurch, den man nicht so schnell wieder aus der Hand legt.

Schon die alten phönizischen Händler spielten dieses Spiel auf ihren langen Seereisen, um sich die Zeit zu vertreiben, bis sie endlich in den sicheren Zielhafen einfahren konnten. Das Prinzip erinnert dabei stark an den weltberühmten Klassiker *Tetris*: Von oben fallen immer drei Kugeln in verschiedenen Farben herab. Die Kugeln verschwinden, wenn ihr drei oder mehr der gleichen Farbe in einer senkrechten, waagrechten oder diagonalen Linie aneinanderreiht. Mit der Zeit fallen die Kugeln immer schneller, sodass ihr rasch nachdenken und reagieren müsst, damit sich nicht zu viel Müll aufstaut. In den späteren Stages ist ein Weiterkommen ohne eine entsprechende Planung, wo ihr überflüssige Steine zwischenlagert und wo ihr als Erstes für freien Platz sorgt, nicht zu bewältigen. Sobald der Bildschirm bis obenhin gefüllt wurde, heißt es Game over. So einfach das Prinzip auch sein mag, genauso suchterregend ist es. **Stefanie Groß**

Art: 3DS VC
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Sega
Termin: 16. Mai 2013
Preis: 3,99 Euro
WERTUNG 7

Kurz erinnert

MEGA MAN 6

Fünf Mal hat Dr. Wily bereits versucht, mithilfe seiner Roboterlegionen die Weltherrschaft an sich zu reißen, fünf Mal ist er dank Mega Man daran gescheitert. Den sechsten Angriff haben wahrscheinlich nur noch Fans der Serie mitbekommen, denn *Mega Man 6* erschien 1993, also zu einer Zeit, in der die direkte Sequel-Serie auf dem Super Nintendo in aller Munde war. Bis Capcom viele Jahre später *Mega Man 9* veröffentlichte, war der sechste Teil die letzte Episode, die im klassischen Look des NES abgefeiert wurde. Viel Neues gab es ohnehin nicht zu sehen, vom Jet-Pack und der Power-Faust vielleicht mal abgesehen. Die recht kleine Auflage in Europa sorgte zudem dafür, dass selbst lose Module kostentechnisch stets im dreistelligen Bereich landeten. **Marco Cabibbo**

Art: 3DS VC • **Genre:** Jump & Run •
Termin: 20. Juni 2013 (USA) • **Preis:** N. n. b.
TENDENZ 7

KOKUGA

Na, werden bei dem Namen Erinnerungen an *Ikaruga* wach? Dann habt ihr euch direkt auf das richtige Genre eingestellt, denn auch *Kokuga* ist ein horizontaler Arcade-Shooter mit futuristischen Waffen und Setting. Oder vielleicht sollte man eher 360°-Shooter sagen. Mit eurem Schiff seid ihr in der Lage, jede beliebige Richtung anzusteuern oder hinter Wänden in Deckung zu gehen. Auch der Touchscreen wird genutzt. Nach und nach sammelt ihr Karten auf, die euch mit anderen Waffen oder einer Stealth-Funktion ausstatten. Bis zu vier Spieler können auf einmal aktiv sein und gewechselt werden, was *Kokuga* durchaus eine taktische Komponente verleiht. Ob ihr wohl noch eine Strategie braucht, wenn im Multiplayer bis zu vier Spieler gemeinsam aus allen Rohren feuern? Das wird geklärt, wenn *Kokuga* seinen Weg nach Europa findet und auch wir mit dicken Lasern scharf schießen dürfen. **Marco Cabibbo**

Art: 3DS eShop • **Genre:** Action •
Termin: 20. Juni 2013 (USA) • **Preis:** N. n. b.
TENDENZ 8

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

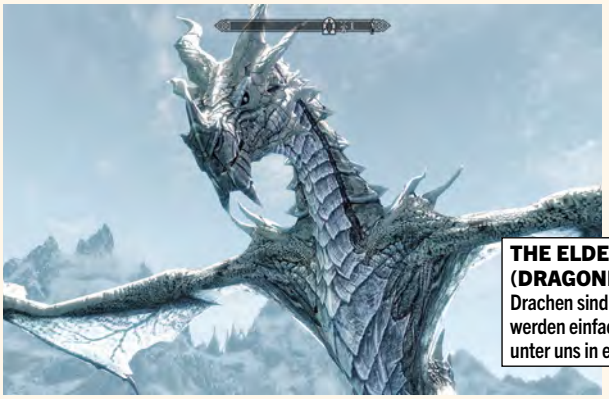
Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Game & Wario* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit den coolsten Gaming-Bärten und den besten Fortbewegungsmitteln in Videospielen! **Uwe Hönig**

ABGEDREHTE VIDEOSPIEL-FAHRZEUGE

Wir zeigen euch die schnellsten, verrücktesten und coolsten Vehikel aus der Welt der Videospiele.

Seit dem ersten *Mario Kart* wissen wir, wie viel Spaß es macht, auf vier Rädern für Chaos und Unfälle zu sorgen und Gegner auf Bananenschalen ausrutschen zu lassen. Bei *GTA* haben wir dagegen gelernt, die Autos einer virtuellen Stadt zu Schrott zu fahren. Aber auch abseits der Open-World-Games finden wir einige verrückte Fahrzeuge. Vom Sonic-Vehikel bis zum *Brütal Legend*-Auto zeigen wir euch eine Auswahl der verrücktesten Videospiel-Fahrzeuge. Im Special von Michael Enea (Online-Redaktion) bleiben wir jedoch nicht nur auf vier Räder beschränkt …

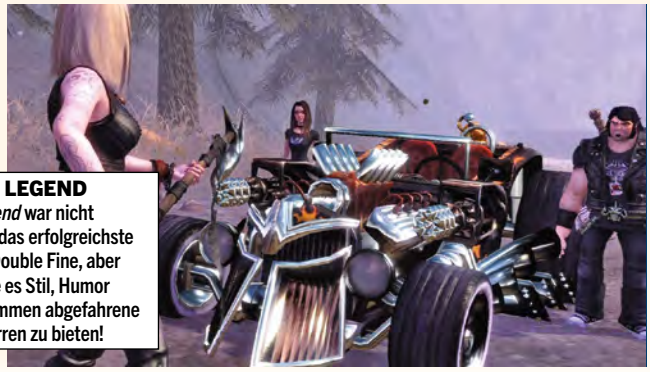
DRIVER: SAN FRANCISCO
Der 1970er Dodge Challenger ist nicht leicht zu handeln und die Bremsen sind eher mittelmäßig. Trotzdem ist der Wagen unschlagbar cool!



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (DRAGONBORN ADD-ON)
Drachen sind das ultimative Fortbewegungsmittel – Staus werden einfach umflogen und bei Bedarf können wir alles unter uns in eine kleine Grillparty verwandeln.

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY
In der Bonus-Episode *The Ballad of Gay Tony* durften wir mit einem waschechten Panzer durch die Gegend düsen. Wir sind gespannt, ob *GTA 5* noch verrückter wird.

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED
Bereits zu Fuß handelt es sich bei Sonic um den schnellsten Igel der Welt – im Rennspiel ist der flinke Held mit einem verwandlungsfähigen Fahrzeug unterwegs.



BRÜTAL LEGEND
Brütal Legend war nicht unbedingt das erfolgreichste Spiel von Double Fine, aber dafür hatte es Stil, Humor und vollkommen abgefahrene Rocker-Karren zu bieten!

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON
Das Spiel ist nicht wirklich ein Kandidat für unsere persönliche „All-Time-Bestenliste", aber wer wollte nicht schon immer mal einen riesigen und gefährlichen Transformer steuern?

DIE COOLSTEN GAMING-BÄRTE

Wir zeigen euch die längsten, knuffigsten und coolsten Bärte, die wir in Videospielen finden konnten.

Bärte sind bei männlichen Hauptcharakteren in Videospielen keine Seltenheit, egal ob ihr als Söldner, Agent, Profikiller, Freiheitskämpfer, Dichter, Professor, Klempner, Sicherheitschef, Krieger, Cowboy oder Verbrecher unterwegs seid. Kein Wunder, nichts strahlt so sehr Professionalität und Männlichkeit zur gleichen Zeit aus wie ein gepflegter Bart oder wahlweise der verrückte Obdachlosen-Look. Der glatt rasierte Glatzkopf Agent 47 bildet hierbei die Ausnahme von der Regel. Dank Charakter-Editor haben wir in *Skyrim*, *Fallout*, *Saints Row*, *Mass Effect* und Co. die Option, unserem virtuellen Ich ebenfalls einen Bart aufzukleben. Manchmal können sogar Frauen mit Bärten ausgestattet werden. Wir sind jedoch auf der Suche nach natürlichen Bärten! Spätestens in der postapokalyptischen Welt eines *The Last of Us* gehört der Bart zum Indikator für unseren Erfolg und unsere Lebensdauer. Im Special von Michael Enea (Online-Redaktion), erfahrt ihr, welche Bärte uns in der Welt der Spiele am besten gefallen.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
In dieser Welt gibt es nur einen Mann, der Detroit vor dem Untergang retten kann, und trotz Endzeitstimmung setzt Held Adam Jensen auf Charme und gutes Aussehen.

METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN
Punished Snake ist zurück und bringt nicht nur seine kunterbunte Crew mit, sondern auch wieder seinen ungepflegten, überaus männlichen Vollbart.

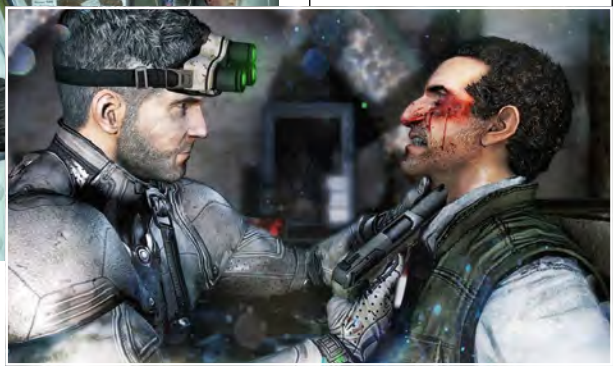
THE WALKING DEAD
Kenny und Lilly streiten sich in Telltales Adventure-Episoden tagein, tagaus. In Wahrheit ist sie bestimmt nur neidisch auf seinen beinahe perfekten Redneck-Schnurrbart.

THE LAST OF US
Wenn die Welt erst einmal untergegangen ist, dann müssen wir ums Überleben kämpfen. Held Joel sieht dabei trotz seines verrückten Obdachlosen-Barts äußerst stilvoll aus!

FALLOUT 3
Zuerst macht der feine Herr einen auf Vater des Jahres mit seiner Oskar-Schindler-Stimme, dann verschwindet er spurlos. Wir mögen seinen Bart aber trotzdem.

SPLINTER CELL: BLACKLIST
Sam Fisher kehrt dieses Jahr in einem neuen Serienableger zurück. Wieder mit dabei ist selbstverständlich sein Dreitage-Bart, auf den sogar Hollywood-Star George Clooney neidisch werden könnte.

SUPER MARIO GALAXY 2
Seit über 20 Jahren präsentiert Super Mario schon seinen Freddie-Mercury-Schnurrbart. Hoffen wir, dass Peach ihn niemals dazu zwingen wird, das Prachtstück abzurasieren!



Von einigen Sonderwaffen für euren Flieger sowie diversen Bossen mal abgesehen, setzte *U.N. Squadron* eher auf ein realistisches Szenario.

Bekam euer Flieger einen Treffer ab, musstet ihr einige Sekunden warten, bis sich euer Schild wieder ein wenig erholt hatte. Und die dauerten quälend lange.

U.N. SQUADRON

Kein laues Lüftchen, sondern ein echter Spielspaß-Tornado: Capcom kippt Kerosin in euer Super Nintendo!

Einst das primäre Einsatzgebiet von Capcom, heute nur noch ein Sektor am Rand: Bevor der für *Street Fighter* und *Mega Man* berühmte Entwickler langsam dazu überging, seine dicken Geschäfte im Konsolenlager zu machen, entwickelte Capcom viele erfolgreiche Spielhallentitel, die später für Super Nintendo und Co. umgesetzt wurden. Neben den großen, allseits bekannten Granaten wie *Final Fight* gab's auch viele eher unbekannte Kracher, zu denen definitiv *U.N. Squadron* gehörte. Basierend auf der Manga-Serie *Eria Hachi-Jū-Hachi*, startete der Titel 1989 in der Arcade und setzt knapp zwei Jahre später zum Landeanflug auf das SNES an. Im Grunde machte *U.N. Squadron* nicht viel anders als andere Sidescroll-Shooter seiner Zeit. Anrollende Panzer und entgegenfliegende Jets wurden freundlich mit einer Salve aus Projektilen begrüßt, die abhängig von eurem gewählten Piloten anders ausfiel. Für jeden befreiten Sektor auf der Weltkarte, den ihr euch vorher selbst aussuchen konntet, gab es Finanzspritzen als Belohnung. Das hart verdiente Geld wurde daraufhin in neue Flugzeuge und Sonderwaffen investiert. In späteren Levels waren diese schon fast ein Muss, denn mit Cluster Shot, Phoenix-Raketen oder Bulpup-Streuschuss nahm man gerade den deftig-schweren Bossen ein wenig von ihrem Schrecken. War das Sparschwein mal leer, lohnte es sich, Nachschubtransporte des Feindes anzugreifen, denn LKWs konnten Kampfjets noch nie wirklich Paroli bieten. Doch Vorsicht war immer noch geboten, denn der Feind blieb derweil nicht untätig und schickte sowohl Luft- als auch Seestreitkräfte Richtung Heimatbasis. Stand eine davon vor eurer Tür, konntet ihr so lange kein anderes Ziel ins Visier nehmen, bis diese direkte Gefahr gebannt war. Nicht selten der erste Schritt Richtung Game-over, doch noch lange kein Grund, *U.N. Squadron* ein weiteres Mal in die Konsole zu stecken!

Marco Cabibbo

Auf zum nächsten Einsatz! Das U-Boot und die Flugzeugstaffel kamen eurer Basis stetig näher. Früher oder später müsst ihr euch ihnen stellen.

Neben dem Standardflieger gab's fünf weitere Jets, für die ihr erst Geld ansparen musstet. Die ließen sich dann mit neuen Bonuswaffen aufstocken.

TOPS & FLOPS

Klempner Mario kennt jeder. Doch wie ist es mit diesen fünf Titeln hier? Können sie seinen hohen Ansprüchen gerecht werden?

MARIO IS MISSING

Wohl kein Videospielhersteller hütet seine Serien so sehr wie Nintendo. Das war aber nicht immer so, denn in den 90ern kam der Konzern auf die Idee, Games von *Mario* und *Zelda* auch bei anderen Entwicklern in Auftrag zu geben. Während dieser Einfall bei *Zelda* zu drei unterdurchschnittlichen Adventures führte, die für das Philipps CD-i erschienen, ging das Experiment für den Klempner nicht ganz so in die Latzhose. Titel wie *Mario Is Missing!*, *Mario's Time Machine* oder *Mario's Early Years* erwiesen sich als ganz passable Lernspiele für Kinder, die jedoch weder die Popularität noch Genialität ihrer Jump&Run-Gegenstücke aufweisen konnten. Wirklich nur für die ganz Kleinen.

KAIZO MARIO WORLD

Ihr haltet euch in Sachen *Super Mario World* für absolute Vollprofis und sprintet mit verbundenen Augen durch die Sternenzone? Dann könnte *Kaizo Mario World* genau das Richtige für euch sein. In dieser gehackten Version von *Super Mario World* hat sich ein Japaner beim Leveleditor mal so richtig ausgelassen und die wohl schwersten Stages erschaffen, die es je in einem Mario-Titel gegeben hat. Pixelgenaue Sprünge, sekundengenaues Timing, flächendeckende Bodenstruktur aus Stacheln oder Lava: Es gibt nicht eine Stelle in *Kaizo Mario World*, die auf Anhieb zu schaffen ist. Wenigstens müsst ihr euch um Extraleben keine Gedanken machen. Von denen gibt es unendlich viele.

BS EXCITEBIKE BUN BUN MARIO BATTLE STADIUM

Lange bevor *Mario Kart Wii* Motorräder als neues Element einführte, wagten sich Mario und Co. schon 1997 auf die Zweirad-Rennmaschine. Das kompliziert klingende *BS Excitebike Bun Bun Mario Battle Stadium* war im Grunde nichts anderes als eine Neuauflage des beliebten Rennspiels *Excitebike*. Exklusiv erschienen für die Zusatz-Peripherie Satellaview (und somit nie außerhalb Japans), brachte Nintendo insgesamt vier Versionen heraus, die jeweils neue Spielfiguren wie Peach oder Wario beinhalteten. Von den hier aufgezählten Games klar einer der besseren Kandidaten, verglichen mit dem Original jedoch nicht gerade kultverdächtig.

KART FIGHTER

Ein weiterer Teilnehmer aus dem Umfeld der unlizenzierten Mario-Titel: Auch wenn das Wort „Kart" in dem Titel stand und der Startbildschirm aus *Super Mario Kart* geklaut war, erwartete euch hier ein überaus miserables Beat 'em Up. An der hässlichen Technik konnte man ehrlich gesagt gar nicht viel kritisieren, da diese sich noch auf NES-Niveau befand. Viel schlimmer war die grauenhafte Steuerung, die kontrolliertes Zocken fast unmöglich machte. Wer schon mal Hand an *Street Fighter 1* oder *Shaq Fu* legen durfte, wird genau wissen, was ihn hier erwartet. Immerhin konnte man dem nervigen Gedudel durch die Reduzierung der Lautstärke entkommen.

SUPER MARIO WAR

Zum Abschluss noch etwas richtig Schlechtes: Genau wie *Kart Fighter* ist *Super Mario War* kein offizielles Spiel von Nintendo oder einem anderen mit dem Franchise anvertrauten Entwickler, sondern ein gehacktes Fan-Spiel auf NES-Basis. Das Prinzip dahinter ähnelt dem Spielhallen-Klassiker *Pang*: Eure Spielfigur versucht, mit vertikal nach oben geschossenen Haken mehrere Bälle zum Platzen zu bringen, die sich bei einem Treffer in kleinere Kugeln aufteilen. Von der netten Vorlage ist leider nicht viel geblieben. Marios Trefferbox ist ziemlich unpräzise, das Zeitlimit äußerst knapp und die Optik ähnelt mehr einem LSD-Trip.

Zwei Jahre nach *Mario 64* versuchte *Glover* auf seinen Spuren zu wandern.

GLOVER

Action **Eiskaltes Händchen**

Was dabei rauskommt, wenn *Mario 64* mit *Super Monkey Ball* vermischt werden, konnte man schon auf dem N64 sehen. Das 1998 von Hasbro Interactive veröffentlichte *Glover* erinnerte in vielen Punkten an die gerade genannten Spiele. Als ein Handschuh mit Gesicht musstet ihr eine rote Kugel durch bunte 3D-Welten Richtung Ziel bugsieren, vorbei an Hindernissen und Gegnern. Der Ball diente hierbei gleichzeitig auch als Allzweckwerkzeug, denn damit konnte Glover übers Wasser balancieren, Basketball spielen, als Wurfgeschoss Schalter außer Reichweite aktivieren oder ihn in andere Gegenstände wie eine Steinkugel transformieren. All das sorgte für viel Abwechslung beim Spieldesign, doch wie so viele Titel der frühen Generation von 3D-Konsolen spielte die Kamera manchmal eher gegen als für euch.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Wenn ihr die Retro-Startseite der letzten N-ZONE aufmerksam gelesen habt, ist euch bestimmt noch der Abschnitt mit den gescheiterten Videospielhelden wie *Bubsy* ein Begriff. Letzte Woche fiel mir bei einer Diskussion mit einem Kumpel ein weiterer Titel ein, den dieses Schicksal ereilt hat. Wobei man sagen muss, dass *Glover* weitaus besser funktioniert hat und durchaus Spaß machen konnte. Allerdings nur die Version für das N64, denn auf PS1 war *Glover* Schund!"

Eine Fortsetzung war angedacht, kam jedoch nie in den Handel.

SUPER MARIO, KING OF THE ROAD – TEIL 1

Anfang des nächsten Jahres düsen Mario und Co. in Mario Kart 8 endlich wieder über die Piste. Im ersten Teil unseres Specials werfen wir einen Blick zurück auf die bisherigen Haupt-Ableger der Serie.

SUPER MARIO KART

SYSTEM: Super Nintendo **JAHR:** 1993 **NEUE ITEMS:** Alle!

Dies ist das Spiel, mit dem alles beginnt und das im Alleingang das Genre des Funracers begründet. Schon im ersten *Mario Kart* steht der Multiplayer im Mittelpunkt – am SNES dürfen allerdings nur zwei Spieler gleichzeitig ran. Entweder an klassischen Rennen oder am Battle Mode, wo es das Ziel ist, die am Fahrzeug des Gegners befestigten Ballons zu zerstören, zerbrechen Anfang der 90er zahlreiche Freundschaften. Etliche Items wie der Pilz, rote und grüne Panzer, der Blitz oder der Superstern feiern hier ihr Debüt. Die Anzahl an Fahrern ist mit acht Stück recht übersichtlich. Etliche Serien-Standards, wie die Aufteilung der Singleplayer-Rennen in mehrere Cups, der Time-Trial-Modus oder die Möglichkeit zum Blitzstart, sind bereits Bestandteil des allerersten Spiels. Grafisch ist der Titel durch den Einsatz des Mode-7-Chips des SNES, der eine 3D-Ansicht simuliert, für damalige Verhältnisse eine Wucht.

Im Originalspiel sind die Strecken technisch bedingt noch vollkommen flach, ebenso die Itemboxen und Münzen am Boden.

MARIO KART 64

SYSTEM: Nintendo 64 **JAHR:** 1997 **NEUE ITEMS:** Mehrfach-Items, Goldener Pilz, Blauer Panzer, Schwindel-Box

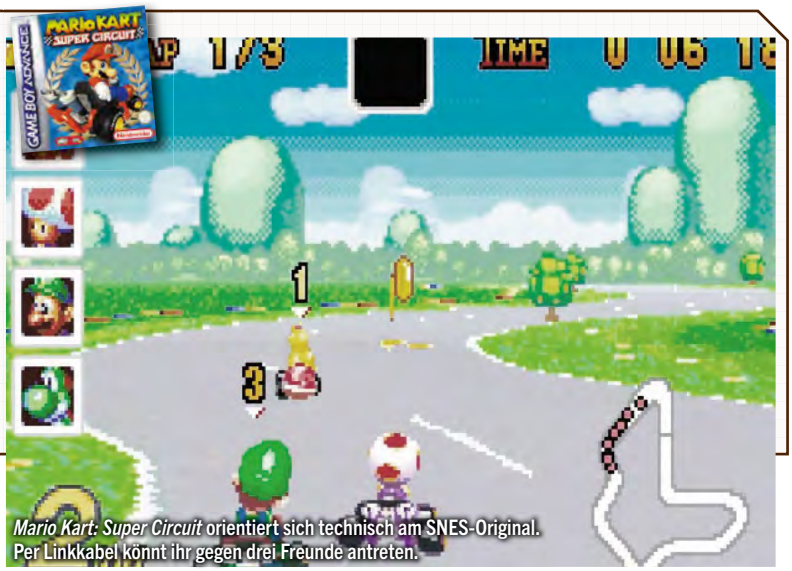
Super Mario Kart war die Pflicht, *Mario Kart 64* die Kür: Für viele Spieler ist der zweite Teil der Serie nach wie vor der beste der Funracer-Reihe. Erstmals dürfen vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Vor allem die Qualität des Battle Mode gilt bis heute für etliche Fans als unerreicht. Wie im SNES-Teil stehen acht Fahrer zur Auswahl, wobei Donkey Kong und Wario die Plätze von Koopa Troopa und Donkey Kong jr. aus dem ersten Teil übernehmen. Nicht ganz so gelungen wie der Mehrspieler-Part ist der Singleplayer: Der sehr ausgeprägte Gummiband-Effekt, der dafür sorgt, dass eure Gegner schneller fahren, wenn ihr führt, sorgt für zahlreiche unfaire Frust-Momente.

Während die Strecken dreidimensional dargestellt werden, bestehen die Fahrer und Items noch aus flachen Sprites.

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

SYSTEM: Game Boy Advance **JAHR:** 2001 **NEUE ITEMS:** Keine

Super Circuit ist das erste *Mario Kart*-Spiel für einen Nintendo-Handheld. Aufgrund der technischen Beschränkungen des Game Boy Advance erinnert es mehr an den SNES- denn an den N64-Ableger. Trotz des unveränderten, achtköpfigen Fahrerfelds und fehlender neuer Items findet das Spiel viele Fans. Immerhin sind neben den 20 neuen Strecken sämtliche 20 Rennpisten aus dem Ur-*Mario Kart* enthalten, wodurch *Super Circuit* die größte Auswahl an Strecken der gesamten Serie hat. Zudem dürft ihr statt in vier in satten fünf Cups euer Können beweisen. Für den Mehrspieler-Modus müsst ihr eure Systeme umständlich via Linkkabel verbinden, dafür können dann aber bis zu vier Spieler gleichzeitig in den bekannten Modi gegeneinander antreten.



Mario Kart: Super Circuit orientiert sich technisch am SNES-Original. Per Linkkabel könnt ihr gegen drei Freunde antreten.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

SYSTEM: Gamecube **JAHR:** 2003 **NEUE ITEMS:** Figurenspezifische Spezial-Items

Nach den übersichtlichen Veränderungen der bisherigen *Mario Kart*-Spiele im Vergleich zum Original überrascht *Double Dash!!* mit einer radikalen Neuerung: Statt einem sitzen nun stets zwei Fahrer gemeinsam auf einem Kart. Eure Fahrer-Duos dürft ihr aus einem riesigen Raster von 20 Figuren zusammenstellen. Anders als zuvor könnt ihr zudem auch euer Kart frei wählen. Im Mehrspieler-Modus können durch die zweite Figur am Wagen nun zwei Spieler pro Kart zusammenarbeiten, wobei sich einer ums Fahren, der andere um die Items kümmert. Anstatt neue Items für alle Fahrer einzuführen, verfügen die Figuren nun jeweils über einen Spezial-Gegenstand, den ausschließlich sie einsetzen können. Abgerundet wird die Fülle an Neuerungen durch zwei neue Spielarten im Battle Mode.

Double Dash!! unterscheidet sich durch den Fokus auf zwei Fahrer pro Kart von allen anderen Teilen der *Mario Kart*-Reihe.

MARIO KART DS

SYSTEM: Nintendo DS **JAHR:** 2005 **NEUE ITEMS:** Blooper, Kugelwillie

Neben dem Original und *Mario Kart 64* wird auch *Mario Kart DS* bei der Frage nach dem besten Teil der Serie oft genannt. Die größte Neuerung stellt der Online-Modus dar, der es erlaubt, gegen sieben weitere Fahrer aus aller Welten Rennen auszutragen. Mit zwölf Figuren wird die Auswahl an Fahrern nach der großen Anzahl in *Double Dash!!* wieder ein Stück zurückgeschraubt. Neu eingeführt wird der Retro-Cup: Nachdem *Super Circuit* es bereits ermöglichte, auf den Strecken des SNES-*Mario Kart* zu fahren, wird ab dem DS-Ableger eine Auswahl an Pisten aus den bisherigen Teilen der Serie zum Standard. Eine weitere willkommene, und bisher einmalige, Neuerung ist der Missions-Modus: Hier müsst ihr kleine Aufgaben erledigen und werdet, je nachdem wie geschickt ihr euch dabei anstellt, bewertet.

Mario Kart für den DS etabliert sowohl den Retro-Cup als auch den Online-Modus als Standards für die Funracer-Reihe.

MARIO KART Wii

SYSTEM: Wii **JAHR:** 2008 **NEUE ITEMS:** Riesenpilz, Wolkenblitz, POW-Block

Stunt-Moves, die euch während der Rennen einen Geschwindigkeitsschub geben, und die Möglichkeit, statt auf Karts auch auf Motorrädern über die Pisten zu rasen, zeichnen *Mario Kart Wii* aus. Zudem gesellt sich zur Fahrer-Auswahl, die erneut aus zwölf Figuren besteht, ein besonderer Gast: Wenn ihr wollt, könnt ihr auch mit eurem im Mii-Maker erstellten Avatar Rennen bestreiten. Erstmals in der *Mario Kart*-Geschichte sind zudem nun statt acht zwölf Fahrer gleichzeitig auf den Strecken unterwegs, sodass ihr online gegen stolze elf Konkurrenten antreten könnt. Das Spiel wird gemeinsam mit einem Plastik-Lenkrad ausgeliefert, in das ihr eure Wii-FB einsetzen könnt. Wer will, kann das Spiel auf diese Weise mittels Bewegungssteuerung bestreiten. Profis greifen aber zur Wii-FB-Nunchuck-Kombo oder zum Classic Controller.

Seid ihr in *Mario Kart Wii* mit Rosalina auf der Piste, so wird diese von einem kleinen Luma-Stern begleitet – eine süße Idee!

MARIO KART 7

SYSTEM: Nintendo 3DS **JAHR:** 2011 **NEUE ITEMS:** Feuerblume, Glückssieben, Blatt

Inklusive Mii wächst die Anzahl an Fahrern in *Mario Kart 7* auf 17 an. Die größte Neuerung ist, dass die Karts nun auch unter Wasser fahren und mittels ausklappbarem Gleiter eine Weile schweben können. Die Auswirkungen dieser Neuerungen auf das Gameplay sind aber überschaubar. Interessanter ist die Tatsache, dass ihr euren Wagen nun aus einer Anzahl von Teilen selbst zusammensetzen könnt – durch die dafür notwendige Planung erhält das Spiel eine taktische Komponente. Das erste Mal seit *Super Circuit* könnt ihr zudem während der Rennen Münzen einsammeln und damit neue Fahrzeug-Komponenten freischalten.

Mario Kart 7 baut das Online-Konzept der Vorgänger weiter aus und hält Fan-Favoriten wie Metall-Mario als Fahrer bereit.

SUPER SMASH BROS.

Big N schmeißt die besten Partys: Was einst als nettes Experiment begann, entwickelte sich in WIndeseile zu einer der wichtigsten Spieleserien von Nintendo.

Ein kleines Budget, wenig Marketing und ein zunächst nur in Japan geplanter Release: Für HAL Laboratory Inc., eine Unterabteilung von Nintendo selbst, war der Titel *Kakuto-Gēmu Ryūō* seinerzeit sicher nichts Besonderes, bis einer seiner Erschaffer, niemand anderes als Satoru Iwata, auf die Idee kam, Nintendo-Figuren aus verschiedenen Serien einzubauen. Die Idee entpuppte sich als wahre Goldgrube, *Super Smash Bros.* wurde auf der ganzen Welt zu einem echten Verkaufserfolg.

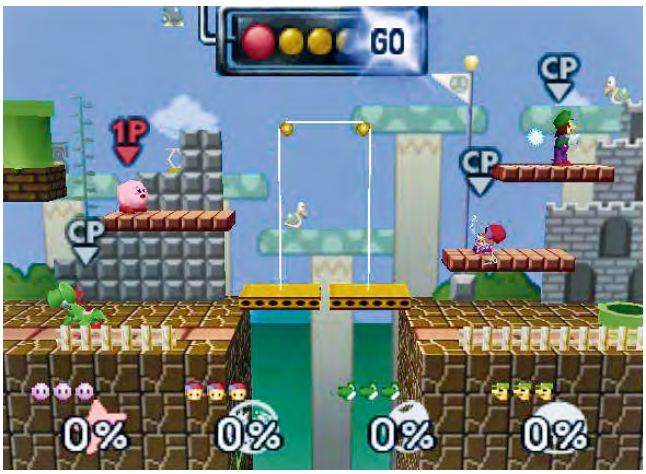
Round 1

Schaut man sich den ersten Teil von 1999 heute genauer an, ist durchaus zu erkennen, dass *Super Smash Bros.* beileibe nicht als Triple-A-Titel bedacht war. Zwölf Charaktere, vier davon freispielbar, wirkten schon etwas mager, wenn man bedenkt, aus was für einem reichhaltigen Fundus Nintendo hätte schöpfen können. Gleiches gilt für Spielmodi und Umfang. Standards wie Arcade, Versus und Practice waren zwar vorhanden, abgesehen davon gab es nur noch zwei Arten von Bonuslevels, die mehr als ein Hindernisparcours gedacht waren. Trotz dieser Defizite führte *Super Smash Bros.* alles ein, was es brauchte, um zu der Spielspaßgranate zu werden, die es heute ist. Schön gestaltete Stages, einfallsreiche Bonus-Items, sehr abwechslungsreiche Charaktere und ein einzigartiges Kampfsystem.

Round 2

Sich des ungeheuren Potenzials dieses Franchises bewusst, ging Nintendo beim Schaffungspro-

Überschaubares Raster: Die meisten Figuren sind jedem Spieler ein Begriff. Nur mit Ness aus Earthbound konnten wahrscheinlich nicht alle etwas anfangen.



Alles, was in späteren Episoden ausgebaut wurde, hat im ersten *Smash Bros.* für das Nintendo 64 seine Wurzeln. Immer noch ein prima Spiel.

DIE COOLSTEN ITEMS

Was in anderen Fighting Games eher verpönt ist, ist die Verwendung von Gegenständen, die zufällig in der Stage auftauchen. Sofern diese überhaupt drin vorkommen. *Super Smash Bros.* hingegen wirft euch Unmengen an Items vor die Nase. Ein paar der unserer Meinung nach coolsten Items haben wir hier aufgelistet.

Mr. Saturn taugt nicht viel mehr als Wurfgeschoss, kann aber ähnlich wie der Fächer einen Block sofort durchbrechen.

Heilt, ähnlich wie der Herzcontainer, eure Wunden. Wohl mit eines der am härtesten umkämpften Items.

Für kurze Zeit Pokémon-Trainer sein: Das kann jede Spielfigur, wenn sie einen dieser Bälle Richtung Gegner wirft.

Verringertes Lauftempo, aber dafür ein 1-a-Garant dafür, Gegner Richtung Himmel zu katapultieren.

Wer zu gierig ist und einen Bob-omb aufheben will, fliegt schnell selber in die Luft, weil sie von alleine loslaufen.

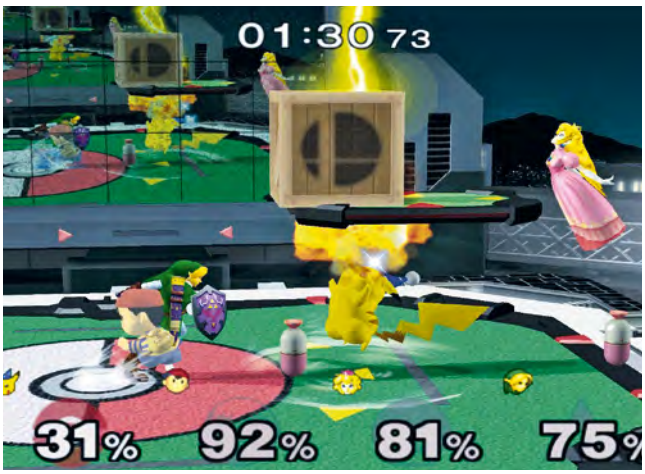
An sich wohl der schwächste Gegenstand, doch mit dem Fächer könnt ihr leicht den Block des Gegners durchbrechen.

zess des Nachfolgers für den Gamecube in die Vollen. *Super Smash Bros. Melee* legte 2001 bei allem um einige Kilo zu, ob es nun neue Spielfiguren oder Modi waren. Das Hauptaugenmerk lag allerdings deutlich auf dem Mehrspielerpart, war dieser doch ohnehin die Königsdisziplin der damals noch jungen Serie. Solisten durften aber zum Beispiel im Adventure Mode eine Art Sidescroll-Jump&Run, Event Matches mit speziellen Bedingungen oder im Stadium Minispiele absolvieren. Genügend Möglichkeiten also, um weitere Charaktere oder Trophäen freizuzocken. Bemerkenswert ist zudem, dass sich bei *Melee* langsam eine Turnierszene um das Spiel bildete, was zu diesem Zeitpunkt bei keinem Game von Nintendo je vorgekommen ist. Binnen kürzester Zeit hielten Beat-'em-Up-Begriffe wie Wavedash, Momentum Canceling oder Short Hops Einzug in der Szene, welche allerdings nie wirklich von der weltweiten Fighting-Game-Community beachtet wurde. Dass die Gemeinde hinter *Super Smash Bros.* mehr als nur ein kleiner Verein ist, hat sie mit der diesjährigen Evolution-Meisterschaft, das mittlerweile größte Turnier für Beat 'em Ups, das vom 12. bis 14. Juni in Las Vegas stattfand, eindrucksvoll bewiesen. Bei einem öffentlichen Vote, welches Spiel noch in den Turnierbaum soll, konnte *Melee* sich gegen Titel wie *Skullgirls* oder *Super Street Fighter 2 Turbo* durchsetzen.

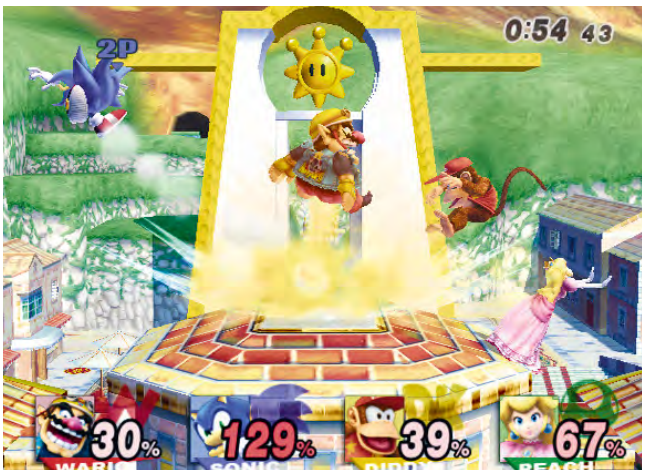
Final Round

Doch halt, wieso denn *Melee* und nicht *Super Smash Bros. Brawl*, das erst 2008 erschienen ist? Da gibt's doch noch viel mehr Charaktere, noch mehr Spielmodi und sogar einen richtigen Story-Mode, was *Melee* ohne Probleme auf den 2. Platz verweisen sollte. Die Gründe hierfür sind, wie so oft, im Detail zu finden. *Melee* hat insgesamt gesehen eine präzisere Steuerung, das Kampfsystem bietet mehr Möglichkeiten und hat vor allem keine übermächtigen Attacken wie die Final Smashes, welche den Verlauf des Kampfes ruck, zuck wenden können. Natürlich heißt dies jetzt nicht, dass *Brawl* ein mieses Game sei. Ein exzellentes Partyspiel mit viel Abwechslungsreichtum sind beide Titel in jedem Fall. Der vierte Teil (siehe Preview ab Seite 24) hat nun das hehre Ziel vor Augen, die Stärken beider Titel in sich zu vereinen. Hoffen wir, dass daraus kein Fehlschlag wird.

Marco Cabibbo



Der Unterschied ist deutlich, sowohl was den spielerischen wie optischen Umfang betrifft. Viele sehen in *Melee* den bis heute stärksten Teil der Serie.



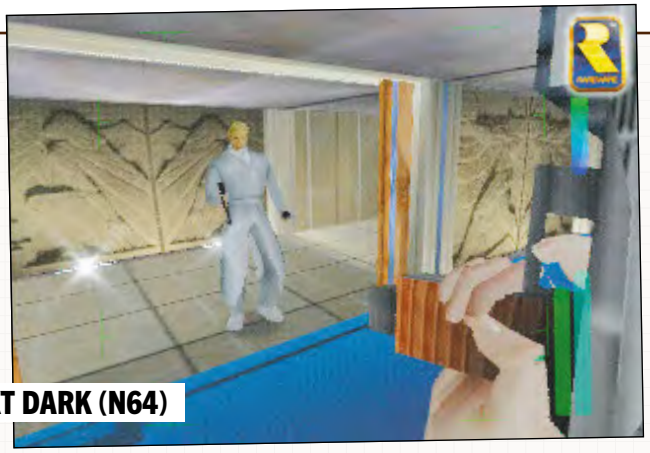
***Brawl* verstand sich eher darauf, den Einstieg für Anfänger noch mehr zu erleichtern. Vielen Serienfans stieß das jedoch eher sauer auf.**

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 08/1998



PERFEKT DARK (N64)

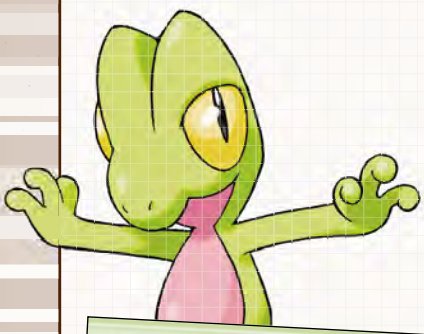
TWELVE TALES: CONKER 64 (N64)

MISSION IMPOSSIBLE (N64)

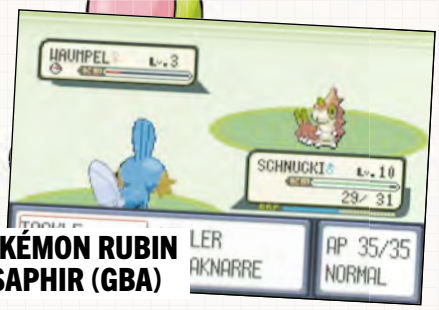
Der ehemalige Chefredakteur Hans Ippisch hat in der Ausgabe 08/1998 allen Grund zur Freude: Die N-ZONE wurde zum meistverkauften Nintendo-Magazin Deutschlands! Ein guter Grund, als kleinen Dank an die Leser den Umfang von 68 auf 84 Seiten (seit der Ausgabe 5/2002 sind's übrigens 100 Seiten!) zu erhöhen. Hauptmotiv auf dem Cover der 15 Jahre alten Ausgabe war *Mission Impossible*, in das die Fans viele Hoffnung steckten, doch leider kam am Ende nur ein durchschnittlicher Actiontitel dabei heraus, der im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellten *Perfekt Dark* schnell in Vergessenheit geriet. Ein Highlight war die Vorschau zu *Twelve Tales: Conker 64*, das ursprünglich Ende 98 erscheinen sollte, letztendlich als komplett neues Spiel erst im Jahr 2001 veröffentlicht wurde und vor allem älteren Nintendo-Fans mit seinem derben Humor noch in Erinnerung sein dürfte. Als kleines Goodie für die Leser lag dem Heft neben Sammelkarten noch ein Poster mit *Turok 2*- und *Mission Impossible*-Motiven bei. Unterm Strich eine tolle N-ZONE-Ausgabe, die trotz eines saisonal bedingt sehr mageren Testteils viele interessante Neuankündigungen enthält, die uns zum Teil auch heute noch bekannt sind.

AUSGABE 08/2003

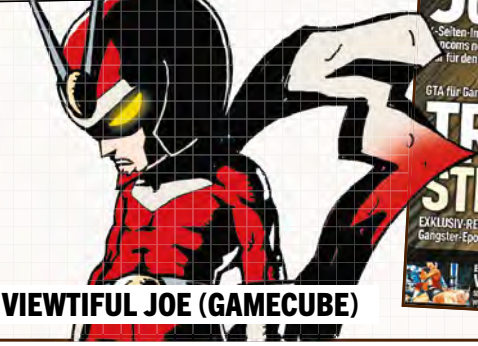
Im Jahre 2003 waren die *GTA*-Games bereits der Renner, zahlreiche Klone des auch heute noch beliebten Gameplays erschienen damals. Und so hofften die Gamecube-Fans, dass *True Crime: Streets of L.A.* einen Hauch *GTA* auf der Nintendo-Konsole wehen lassen würde. Leider wurde nichts daraus, denn der Gamecube war technisch einfach überfordert und das Spiel wies einige Schnitzer auf, die dem Spielspaß nicht unbedingt förderlich waren. Na immerhin hat es für ein cooles Cover-Artwork gereicht … Weit interessanter waren die Reportage, in der die Redaktion die verschiedenen Vernetzungsmöglichkeiten zwischen Gamecube und GBA unter die Lupe nahm, und vor allem der Test zu *Pokémon Rubin & Saphir* für den GBA, das stolze 87 Prozent im Test einheimsen konnte. Passend dazu erstellte die Redaktion eine Komplettlösung zum neuesten Spiel mit Nintendos Sammelmonsterchen. Diese war so umfangreich, dass sie sich über mehrere Ausgaben erstreckte. Abgesehen von den *Pokémon* und Capcoms *Viewtiful Joe*, das die Redaktion für den Gamecube unter die Lupe nahm, war das Spiele-Sommerloch auch in der Ausgabe 08/2003 deutlich zu spüren.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A. (GAMECUBE)

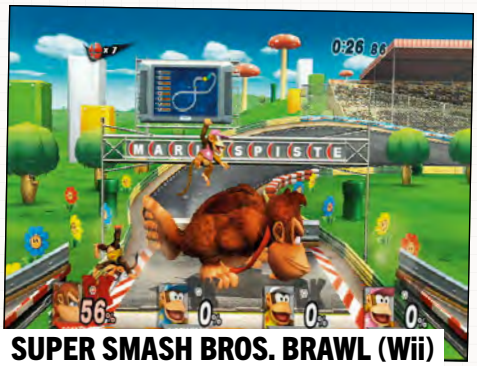


POKÉMON RUBIN & SAPHIR (GBA)



VIEWTIFUL JOE (GAMECUBE)

AUSGABE 08/2008



SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

SUPER MARIO SLUGGERS (Wii)

POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2 (DS)

In der Ausgabe 08 von 2008 kann man keineswegs von einem Sommerloch sprechen – kurz nachdem *Mario Kart* für die Wii veröffentlicht wurde, legte Nintendo mit *Smash Bros.* nach, das die Redaktion sich zum Test und für Profi-Tipps vorknöpfte. Unterm Strich kamen stolze 94 Prozent für die spaßige Nintendo-Klopperei heraus – der Sommer war für Nintendo-Fans somit gerettet. Weitere für die Wii getestete Games waren das nicht zu Unrecht sehr umstrittene *Alone in the Dark* von Atari sowie das gefühlte 27. *Guitar Hero* mit dem Untertitel *Aerosmith* und das rundum gute Tennisgame *Top Spin 3*. Auch der DS wurde mit *Etrian Odyssey*, *Lego Indiana Jones*, *Final Fantasy Tactics A2* und *Ninja Gaiden Dragon Sword* bestens mit neuen, hochwertigen Games versorgt. Im Vorschau-Teil sticht eigentlich nur *Super Mario Sluggers* für die Wii ins Auge, das aber leider nur in Japan und den USA veröffentlicht wurde und somit hierzulande kaum bekannt ist. Schade, denn hierbei handelt es sich um ein wirklich spielenswertes Game! Besonders unterhaltsam – auch noch nach fünf Jahren – sind die zehn spektakulärsten *Zelda*-Bugs, die wir in einer Reportage zusammengefasst hatten. Das schreit nach einer Wiederholung inklusive der in den letzten Jahren erschienenen *Zelda*-Titel!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

3DS Auch einige Wochen nach der Veröffentlichung tauchen neue Tricks auf, mit denen ihr euch das Leben im aktuellen Serienableger etwas einfacher gestalten könnt.

Wem die einfachen Werkzeuge manchmal nicht genug sind, der kann sich mit ein bisschen Arbeit die silbernen und goldenen Versionen verdienen. Es lohnt sich, denn die Spezialvarianten sind manchen herkömmlichen Werkzeugen weit überlegen. So ist beispielsweise die goldene Axt unzerstörbar und die goldene Gießkanne kann gleich neun Blumen auf einmal bewässern.

ITEM	FREISCHALTBEDINGUNGEN
Silberne Axt	Für 8 Medaillen im Inselshop käuflich zu erwerben
Silberne Angel	Im zweiten Stock des Museums käuflich, nachdem man 30 Fische gespendet hat
Silbernes Netz	Im zweiten Stock des Museums käuflich, nachdem man 30 Käfer gespendet hat
Silberne Schaufel	Im zweiten Stock des Museums käuflich, nachdem man 15 Fossilien gespendet hat
Silberne Schleuder	Schieß das Geschenk mit zwei silbernen Ballons ab!
Silberne Gießkanne	Sprich mit Faul dem Faultier, nachdem du 50 Blumensamen im Gartenmarkt gekauft hast!
Goldene Axt	Sprich mit Faul dem Faultier, nachdem du 50 Baumsetzlinge im Gartenmarkt gekauft hast!
Goldene Angel	Sprich mit dem Angelturnierveranstalter, nachdem du jeden Fisch im Spiel gefangen hast!
Goldenes Netz	Sprich mit dem Käferfangwettbewerbsveranstalter, nachdem du jeden Käfer im Spiel gefangen hast!
Goldene Schaufel	Sprich mit Faul dem Faultier, nachdem du 50 Düngersäcke im Gartenmarkt gekauft hast!
Goldene Schleuder	Schieß das Geschenk mit zwei goldenen Ballons ab!
Goldene Gießkanne	Sprich mit Isabelle, nachdem du 15 Tage lang perfekte Umweltbedingungen aufrechterhalten hast!

HARVEST MOON: DEINE TIERPARADE

Wii Mit diesem Tipp könnt ihr euch im Winter ein paar nette Items schnappen!

Bauern haben traditionsgemäß im Winter nicht ganz so viel zu tun wie zur Erntezeit im Herbst. Bei *Harvest Moon: Deine Tierparade* haben die Entwickler dafür gesorgt, dass euch auch zur frostigen Jahreszeit nicht langweilig wird. Es gibt nämlich einige Spezial-Events, bei denen sich praktische Gegenstände ergattern lassen. Wenn ihr beispielsweise dem Schneemann im Winter eine Möhre bringt, könnt ihr euch jeden Morgen ein feines Geschenk bei dem eiskalten Gesellen abholen. In der folgenden Liste haben wir euch die interessantesten Geschenke des Schneemanns zusammengestellt.

- Amethyst
- Blaubeereis
- Bravodrink
- Ito-Lachs
- Kohl
- Spinat
- Straußenei
- Zwiebel

POKÉMON WEISSE EDITION 2

DS Euch fehlt es an Sonderbonbons? Dann nichts wie ab ins Stadion!

Begebt euch in Rayono City in das Stadion beziehungsweise in die Halle. Solltet ihr innerhalb der Gebäude auf einen Pokémon-Züchter oder eine Pokémon-Züchterin treffen, dürft ihr zum Kampf antreten. Strengt euch an und gewinnt den Kampf, denn als Geschenk winkt ein Sonderbonbon! Begibt man sich nach einem gewonnenen Kampf mit seinem Sonderbonbon im Gepäck zum Eingang der Halle oder des Stadions, um anschließend direkt wieder umzukehren, kann der Züchter erneut herausgefordert werden. Ein weiterer Sieg beschert euch nochmals ein Sonderbonbon als Belohnung. Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis ihr genug Sonderbonbons besitzt.

In Rayono City gibt es zwei Gebäude, die für Sportveranstaltungen reserviert sind und in denen kampfwillige Züchter warten.

Das kleine Stadion ist für Tennis und Basketball reserviert. Im großen Stadion (linkes Bild) wird Fußball oder Baseball gespielt.

NEW SUPER LUIGI U

Wii U Hüpft doch mal mit Mopsi oder eurem Mii durchs Abenteuer!

In *New Super Luigi U.* kommt endlich auch der oft verschmähte Bruder des tollen Klempners zum Zug. Wer jedoch nach dem Durchspielen des DLCs langsam genug vom Kerl in Grün hat, der kann mit diesen Tricks ein bisschen Abwechslung in die ewige Hüpferei bringen. Diejenigen, die das Spiel bereits beendet haben, kennen den frechen Hasen Mopsi bereits, der in *New Super Mario Bros. U* die armen Toads ausgeraubt hat. In *New Super Luigi U* ist er nicht nur als Gegner vertreten, er kann mit einem kleinen Trick sogar in fast allen Levels gespielt werden! Dazu müsst ihr nur die ZL-Taste gedrückt halten, bevor ihr den gewünschten Level betretet. Nutzt ihr die Wii-Fernbedienung, funktioniert der Trick mit der B-Taste.

Sobald ihr alle Sterne in allen Levels gesammelt habt, wird ein Bonuslevel freigeschaltet, in dem ihr wiederum durch einen kleinen Trick euren derzeitigen Mii als Spielfigur verwenden könnt. Das funktioniert genau wie mit Mopsi in den anderen Levels: Einfach die ZL-Taste beziehungsweise die B-Taste der Wii-FB beim Leveleinstieg gedrückt halten.

WETTBEWERBS-GEWINNER!

Der Sieger unseres Preisausschreibens beweist Talent als Manga-Zeichner!

Im Rahmen unseres *Monster Hunter*-Wettbewerbs haben wir ein paar richtig fantastische Zeichnungen erhalten. Der Gewinner Fabian Sauer hat zusätzlich zu seinem Siegerbild (siehe Leserbriefe Seite 92) sogar noch einen kleinen Comic zusammengestellt. Da die Leserbrief-Seiten völlig überquellen, präsentieren wir euch an dieser Stelle das zusätzlich mitgeschickte Bildmaterial von Fabian und bedanken uns damit gleichzeitig für seine professionelle Arbeit – weiter so!

URZEITLICHE POKÉMON-KARTE

Liebe N-Zone!
Als Allererstes mal: Ich finde Eure Zeitung super, obwohl ich erst vor Kurzem angefangen hab, sie zu lesen. Nun ... Ich habe, als ich klein war, eine *Pokémon*-Karte getauscht. Jetzt wo ich eure Zeitung lese, wollte ich euch fragen, was es mit dieser Karte auf sich hat. Was bedeuten diese Zeichen im Hintergrund und wie viel kostet sie eigentlich? Und wie selten ist sie? Ich würde mich freuen, wenn mein Schreiben in Eurer nächsten Ausgabe erscheint.
Viele Fan-Grüße, euer Leonard!

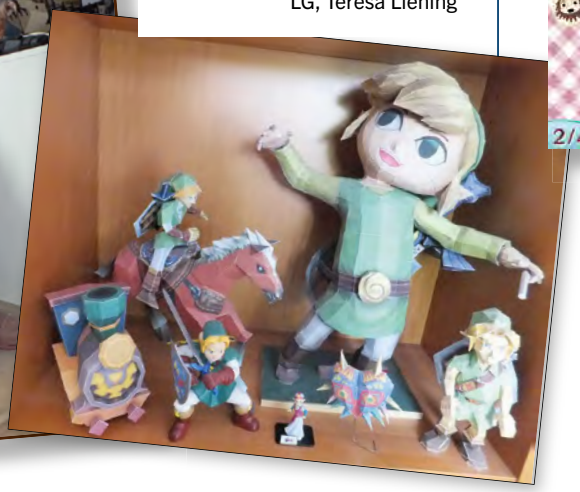
N-ZONE: Bei deiner Pokémon-Karte handelt es sich um „Urzeitliches Mew“, eine Promokarte, die seinerzeit zusammen mit der Eintrittskarte zum zweiten Kinofilm *Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen* verteilt wurde. Die Karte darf im normalen Spiel nicht eingesetzt werden. Aufgrund der veränderten Kartenrückseite würde sie sowieso aus jedem Deck herausstechen und wäre für den gegnerischen Spieler sofort erkennbar. Nun zum Wert der Karte: Von „Urzeitliches Mew“ gibt es zwei Versionen, eine davon ist aufgrund eines Druckfehlers sehr selten und etwa 100 Euro wert. Der Druckfehler befindet sich unten in der letzten Zeile: Steht dort Nintedo (Nintendo falsch geschrieben), handelt es sich um ein Sammlerstück. Von der Variante ohne Druckfehler wurden damals zusammen mit den Kinokarten tausende von Exemplaren verteilt, was „Urzeitliches Mew“ für Sammler relativ uninteressant macht. Außerdem ist auf deinem mitgeschickten Bild sichtbar, dass dein „Urzeitliches Mew“ einen Knick abbekommen hat und das würde sich sogar auf die seltenste Karte der Welt extrem wertmindernd auswirken.

BASTELECKE

Hallo liebes N-ZONE-Team,
Hier möchte ich Euch ein paar Fotos für Eure neue Rubrik, Service Spielforum, schicken. Ich find es toll, dass Ihr jetzt mehr Leser-Artworks in das Heft bringt. Ich lese Euer Magazin schon ziemlich lange und besitze auch noch sehr viele Ausgaben, die im Regal stehen. Aber warum habt Ihr den schönen Rücken nicht mehr?

Nun zu den Fotos, neben Nintendo spielen habe ich auch noch das schöne Hobby Modellbau für mich entdeckt. Dieses Hobby führe ich schon sehr lange aus. Eine Rubrik davon ist der Kartonmodellbau. Im Internet lassen sich unzählige Modellbausätze kostenlos herunterladen. Ich habe jetzt keine Links eingefügt, aber wenn sie noch gewünscht werden, reiche ich sie gerne nach.
Ich habe mal eine Auswahl an meinen Modellen auf den Fotos festgehalten. Auf einem Bild (links) kann man gut erkennen, dass sich der große Link und Midna noch im Bau befinden. Ich würde mich sehr freuen, wenn die Bilder einen Weg zu Euch ins Magazin finden.

LG, Teresa Liening



NEUE KLAMOTTEN

Liebes N-ZONE-Team!
Großes Lob an eure Zeitschrift, ich lese sie seit mehr als 2 Jahren. Hier wäre der Mii für den Wettbewerb. Außerdem habe ich ein Design von *Animal Crossing: New Leaf* beigefügt.
Ich bin ganz vernarrt in dieses Design und würde mich freuen, wenn ihr meinen Kirby abdrucken würdet. Vielleicht könntet ihr auch einen Wettbewerb in die Richtung machen, für alle *Animal Crossing*-Fans, und die besten Designs kommen dann ins Heft.

Liebe Grüße von Eliana Talotta

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem zwei Personen zu sehen sind, die als Batman und Robin verkleidet sind. Die beiden sollten möglichst orginalgetreue Kostüme tragen und vor einem schwarzen Fahrzeug posieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob im Hintergrund ein VW-Bus oder ein Flitzer im Stil des Batmobils zu sehen ist. Offenbar war diese Herausforderung nicht leicht, denn es hat uns tatsächlich nur ein einziges Bild erreicht. Wir bedanken uns für den gelungenen Schnappschuss von Batman und Robin und belohnen den Einsatz mit einem kleinen Überraschungspaket.

DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

Die Vorfreude auf die nächsten *The Legend of Zelda*-Abenteuer hat für die folgende Wettidee gesorgt …

1. Ihr schickt uns ein Foto, auf dem zwei Personen zu sehen sind, die möglichst originalgetreue Link- und Zelda-Kostüme tragen.
2. Als Kulisse sollt ihr vor einem Springbrunnen posieren.
3. Zelda sollte freudig verzückt lächeln, während Link einen Kuchen in die Luft hält.

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, einen selbstgebackenen Kuchen in der Redaktion zu verteilen.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Da uns weniger als drei Fotos mit dem geforderten Motiv geschickt wurden, hat Uwe diesmal Glück gehabt! Wenn er seine Wette verloren hätte, wäre Uwe einen Tag lang mit Cape und Fledermausohren durch die Redaktion gerannt!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 1. August 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der Veröffentlichung seines grausamen Schlager-Albums „Meine neue Liebe" – ein Mii von Ross Antony gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des Bro'Sis-Sängers und Ex-Dschungelkönigs. Das Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 1. August 2013.

Mii

Bill Gates

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii von Bill Gates zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Eliana Talotta als äußerst gelungen. Für alle, die das Mii des Multimilliardärs auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des nebenstehenden QR-Codes. Viel Spaß!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser einfache, aber witzige Vorschlag von Dennis Plitzko hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Lakitu in dieser Szene des Cover-Artworks von *New Super Luigi U*? Schickt eure Texte bis zum 1. August 2013 an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

TURNIER-VORBEREITUNGEN

Die Frühjahrs-Meisterschaft ist leider vorbei, aber in der N-ZONE-Superliga sind bereits die Vorbereitungen fürs nächste Turnier im vollen Gange!

1 Der Frühlings-Cup ist bei den Facebook-Usern in unserer Gruppe „N-ZONE-Superliga“ sehr gut angekommen, was selbstverständlich die Entscheidung bekräftigt hat, direkt mit den Planungen für eine weitere Meisterschaft zu beginnen.

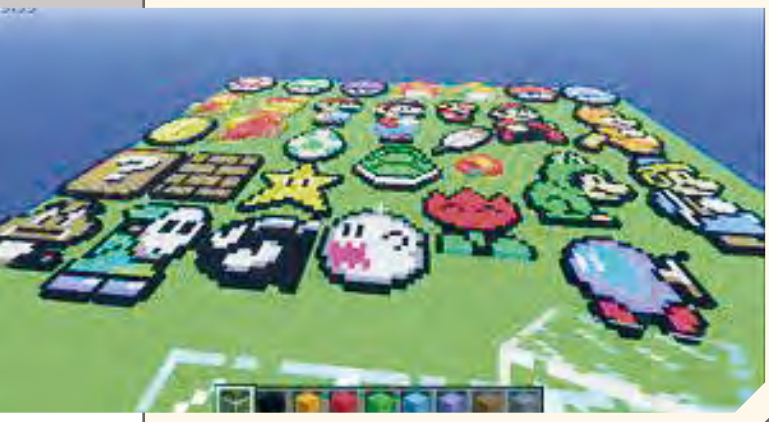
2 Demnach wurde innerhalb der Gruppe eine Umfrage durchgeführt, um zu ermitteln, welches Game ihr im nächsten Turnier am liebsten spielen würdet. Die Auswertung findet ihr in der Tabelle rechts.

3 Die Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ versorgt euch nicht nur mit Informationen zu kommenden Turnieren, sondern enthält auch allerhand interessante Beiträge unserer Community! Wenn ihr euch an der „N-ZONE-Superliga“ beteiligen wollt, dann werdet Mitglied! Begebt euch einfach auf die Facebook-Seite der „N-ZONE-Superliga“. Klickt dann auf „Gefällt mir“ und schon seid ihr dabei!

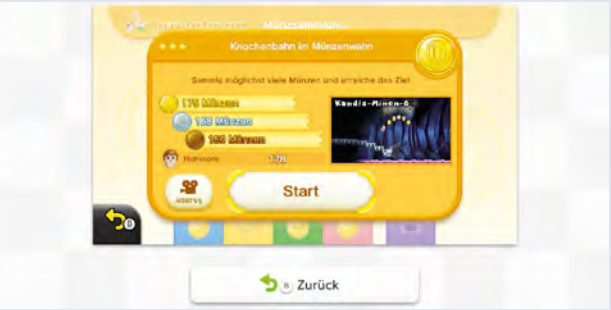
4 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen.

FACEBOOK-SCHMANKERL

In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr auch selbst Beiträge, Videos oder witzige Bilder posten. Letztes mal präsentierten wir euch den witzigen Youtube Channel unseres Users Bati (erreichbar über die Facebook-Seite „Bati Madness Youtube Channel“). Verpasst nicht sein abgedrehtes Video „Mach den Mario“, in dem Bati als Mario einen heißen Tanz hinlegt. Diesmal zeigen wir euch als Facebook-Schmankerl ein Bild unseres Users Dennis Schrage. Hier noch sein Kommentar zum Beitrag: „Habe extra für euch ein Minecraft-Kunstwerk errichtet, es ist die halbe Mario-Welt!“ Wir sagen danke schön und freuen uns schon auf die nächsten Beiträge unserer User. Habt ihr auch etwas Interessantes zu berichten? Dann nichts wie ab in die Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ und mitmachen!



HIGHSCORE-KNACKER



1 Vor einigen Ausgaben hatten wir euch eine Highscore-Knacker-Aufgabe gestellt, vielleicht erinnert ihr euch ja noch daran. Aufgrund der umfangreichen Berichterstattung zum Frühlingsturnier hat schlichtweg der Platz gefehlt, um euch den Sieger dieser Challenge zu präsentieren.

2 Um die Aufgabe zu meistern, solltet ihr im Herausforderungsmodus von *New Super Mario Bros. U* den Level „Knochenbahn im Münzenwahn“ möglichst perfekt absolvieren.

3 Nach der Überprüfung der Highscores über Miiverse hat sich herausgestellt, dass der Teilnehmer Adrian Korres als Gewinner aus unserer Highscore-Knacker-Aufgabe hervorgegangen ist – sein auf Miiverse gepostetes Beweisbild seht ihr oben. Wir gratulieren herzlich und wünschen weiterhin viel Spaß beim Zocken!

Schön, dass sich so viele User an der Umfrage in der Superliga beteiligt haben, vielen Dank!

Und hier kommt die versprochene Auswertung:

Zwei Spiele haben sich deutlich von den anderen vorgeschlagenen Titeln abgehoben:

1. **Super Smash Bros. Brawl (17 Stimmabgaben)**
2. **Mario Tennis Open (11 Stimmabgaben)**

Super Smash Bros. Brawl (Wii)	**17**
Mario Tennis Open	**11**
Mario Kart 7	**6**
Kid Icarus: Uprising	**5**
Tetris 3D	**2**
Mario Kart Wii	**2**
Mario Strikers Charged Football	**1**
New Super Mario Bros. 2	**1**
Smash Football (Gamecube)	**1**
Monster Hunter Ultimate	**1**
New Super Mario Bros.	**1**
Luigi's Mansion 2	**1**
Donkey Kong Country Returns	**1**

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Das nächste Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ wird demnach mit *Super Smash Bros. Brawl* oder *Mario Tennis Open* ausgefochten – oder vielleicht sogar mit beiden Games ...

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

ES IST UNSERE SCHULD

Ernsthaft, lenkt euren Blick noch einmal kurz nach oben und gönnt euch erneut die Headline unseres Lesereck-Startkastens: „Es ist unsere Schuld." Könnt ihr euch daran erinnern, wann ihr zuletzt so ehrliche, so direkte und so unverblümt klare Worte vom Chef eines internationalen Multi-Milliarden-Dollar-Konzerns gehört habt? Dieses Zitat stammt nämlich von Nintendos Präsident Satoru Iwata, der sich bei unseren Kollegen der CNBC so auf die Frage äußerte, wie denn die schleppenden Verkaufszahlen der Wii U zu erklären seien. „Wir waren in unseren Marketingbemühungen zu lasch, weswegen die Kunden bis heute noch nicht verstehen können, was die Wii U so gut und so einzigartig macht", so Iwata weiter. „Weil wir immer bestrebt sind, möglichst einmalig zu sein, bedarf es einiger Mühen von unserer Seite, um den Leuten begreiflich zu machen, was an unseren Produkten und Ideen so attraktiv ist."

Es stimmt schon: Die Wii U schleicht eher in Richtung Gamer-Wohnzimmer, als dass sie von den Fans aus den Regalen der Videospielhändler gerissen wird – das war bei der alten Wii noch ganz anders. Ein großes Problem dabei: die Unterstützung durch Third-Party-Spielentwickler. Die lassen Nintendos Konsole im Moment aufgrund ihrer mageren Marktpräsenz nämlich noch relativ häufig links liegen. Gleichzeitig gibt es dadurch aber auch bei Weitem weniger starke Games, die der Wii U einen Verkaufsanschub bescheren könnten. Ein Teufelskreis, aus dem Nintendo wohl oder übel im Solo-Modus wird ausbrechen müssen. Denn nur, wenn Nintendo es im Alleingang schafft, die Wii U auf ein Verkaufsniveau zu heben, bei dem Third-Party-Hersteller die Hardware nicht mehr ignorieren können, wird sich auch wieder reichlich Software von Drittentwicklern auf Big Ns Gamepad-Flaggschiff breitmachen. Aber nun genug der Grummel-News! Zeit für etwas Positives: In dieser Ausgabe der N-ZONE küren wir den Sieger unseres

Jawoll, auch dieses Artwork stammt aus unserem *Monster Hunter*-Zeichenwettbewerb! Für so etwas machen wir schon mal unser Kastenbild frei.

Monster Hunter-Kreativwettbewerbs! Das Bild weiter oben ist nur eine von Dutzenden Zeichnungen, die im Laufe der letzten Wochen per Post und E-Mail bei uns eingetrudelt sind. Bitte seht es uns nach, dass wir nicht alle euren tollen Kreationen abdrucken können – selbst wenn wir diese Leserbriefseiten nur mit Bildern tapeziert hätten, wäre uns immer noch der Platz ausgegangen. Aus diesem Grund präsentieren wir euch neben dem Sieger auch noch acht durch das Losverfahren ermittelte Zeichnungen und ein Sammelbild. Viel Spaß damit!

Euer N-ZONE-Team

ZEITDRUCK

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich wollte mal diesen Weg hier nutzen, um meinem Unmut gegenüber Nintendo etwas Luft zu machen.

N-ZONE: Lass nur alles raus, Emanuel! Danach geht's dir sicher besser.

Ich bin ein Nintendo-Fan, seitdem ich denken kann, und habe auch alle Konsolen immer gerne und voller Begeisterung gekauft. Das sollte sich mit der Wii U auch nicht ändern. Also bin ich am ersten Tag in den Laden gerannt, um mir meine Wii U zu kaufen. Einige Monate später habe ich für die Wii U kaum eine Verwendung mehr. Das Spieleangebot ist recht flach und ständig werden Titel kurz vor knapp verschoben. Sei es *Scribblenauts Unlimited*, welches einige Wochen vor Veröffentlichung auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, oder auch *Rayman Legends* und *Pikmin 3*. Immer und immer wieder muss ich mich als treuer Fan von Nintendo vertrösten lassen und auch ein Iwata hat dazu nicht mehr zu sagen als „Es ist alles unsere Schuld!".

N-ZONE: Ja, deinen Ärger können wir sehr gut verstehen, wir bekommen dasselbe Problem ja sogar noch einmal deutlich intensiver ab. Testmuster verzögern sich, Reviews verzögern sich, das kann einem im Laufe der Zeit schon gehörig auf den Boo gehen.

Das macht mich auf der einen Seite sehr wütend, aber auch traurig, da ich auf hochkarätige Spiele gehofft habe, wie ich sie von Nintendo gewohnt bin. Auch das Auftreten von Nintendo in der Öffentlichkeit ist eine reine Enttäuschung. Es hat letztes Jahr damit begonnen, dass Nintendo einfach nicht bei der Gamescom anwesend war. Und auch dieses Jahr auf der E3 war keine Präsentation vorhanden. Dafür gab es eine spezielle Nintendo-Direct-Ausgabe, die mich ehrlich gesagt auch nicht vom Hocker gerissen hat.

N-ZONE: Also ganz ehrlich, wir fanden Nintendos Auftreten auf der E3 gar nicht so schlecht. Zwischen der Xbox One und der Playstation 4 wäre man einfach komplett untergegangen, wenn sie da mit einer eigenen Show mitzuhalten versucht hätte. Dagegen war das Nintendo-Direct-Special kurz, prägnant und randvoll mit neuen Infos und richtig guten Games. Passt schon – nächstes Jahr möchten wir aber wieder eine eigene Nintendo-Pressekonferenz sehen. Marios Heimatfirma ist einfach viel zu wichtig für das Hobby Videospiele, um nur irgendwo als Randerscheinung auf der bedeutendsten Fachmesse unseres Metiers aufzutauchen.

Klar, ein *Mario Kart 8* und ein neues *Super Smash* sind absolute Knaller, die ich mir auf jeden Fall kaufen werde. Das ist auf der einen Seite aber auch nur deshalb so, weil es ansonsten keine ande-

Dieses tolle Digital-Gemälde stammt von Karolina. Der famose Hintergrund hat uns echt beeindruckt!

Der Kampf gegen Lagiacrus war eindurtig euer Lieblinsmotiv – auch das von Lina Fleer.

Was für eine großartige Bleistiftzeichnung! Wir bedanken uns ganz herzlich bei Julian Hilbig für dieses herrlich detailverliebte Bild.

Wencke hat dieses drollige Gemälde des knuddligen Monsters Lagombi entworfen. Ist echt knuffig!

ren Spiele für die Wii U gibt. Und genau hier liegt der Knackpunkt: Die richtigen Knallerspiele wie die, die ich eben genannt habe, kommen auch wieder erst 2014 raus. Nintendo braucht diese Spiele aber jetzt – und zwar dringend. Ist das ihnen nicht bewusst?

N-ZONE: Auf jeden Fall, das siehst du ja an den Äußerungen von Satoru Iwata, die du auch selbst angesprochen hast. Nintendo ist sich sehr wohl im Klaren darüber, dass man aktuell in einer kniffligen Situation steckt. Die Kollegen sind aber eben auch keine Zauberer – Spiele von der Qualität, die eine Wii U braucht, entstehen nicht mal eben so in einem halben Jahr. Ohne Zweifel ist Nintendo einer der besten, wenn nicht der beste First-Party-Hersteller der Welt, aber auch dessen Entwickler brauchen zum Design eines Spiels Zeit. Die Xbox und die Playstation (sei es nun die 360/PS3 oder die One/PS4) haben es da deutlich leichter – sie können sich nämlich auf wesentlich stärkere Unterstützung durch Dritthersteller verlassen.

Am Ende werden eben diese auch wieder verschoben und verschoben und verschoben. Auch wenn ich ein Nintendo-Fan bin, sehe ich für die Zukunft eher schwarz. Nintendo hält nicht, was sie versprechen, und sie bringen unfertige Produkte auf den Markt. Nicht nur die Wii U. Bestes Beispiel hierfür: Das Update für die Mii-Lobby auf dem 3DS. Die Spieler werden richtig heiß gemacht auf eine umfangreiche Erweiterung mit vier neuen Spielen und vielem mehr – und was passiert: Die Mii-Lobby kann aufgrund eines Bugs nicht mehr gestartet werden. Wann dies behoben wird, ist hier die Frage. Wenn man von der Schnelligkeit von Nintendo mal ausgeht, die sie in den letzten Monaten an den Tag gelegt haben, dann sieht die Prognose für ein funktionierendes Update folgendermaßen aus: Erscheint 2014.

N-ZONE: Zugestanden – aber auch andere Firmen haben so ihre Software-Explosionen zu verkraften. Wir erinnern da nur mal an den Komplettausfall des Playstation Networks aufgrund einer Hackerattacke. Wo Computer im Einsatz sind, lässt sich so etwas eben nie ganz vermeiden.

Ich könnte noch so viel schreiben, weil ich wirklich richtig wütend auf Nintendo bin und das Geld für die Wii U meines Erachtens momentan umsonst ausgegeben habe. Auch die ständigen Updates der Wii U, damit diese mal richtig läuft, beweist nur meine vorangegangene Kritik.

N-ZONE: Wir können sehr gut verstehen, wie du dich fühlst. In so einer Situation kann einem leidenschaftlichen Fan schon richtig der Kragen platzen – und lass dir bloß nicht einreden, dass man Dinge, die man richtig liebt, nicht kritisieren dürfte. Kritik von Fans ist nichts anderes als der Wunsch zur Verbesserung von etwas, für das man Leidenschaft empfindet. Das viel größere Problem wäre, wenn dir deine Wii U mittlerweile komplett egal wäre – stattdessen schreibst du uns einen gut gemeinten Brandbrief. Daher von einem Leidgenossen zum anderen: Lass dich jetzt nicht unterkriegen! Nintendo befindet sich im Moment in einer schwierigen Zeit, aber sie kämpfen darum, sich aus diesem Sumpf wieder nach oben zu hieven – und das eben ganz alleine. Halte deiner Wii U die Treue :).

Vielen Dank, dass ich meinen Frust von der Seele schreiben konnte. Nintendo sollte sich bei euch mal eine Scheibe abschneiden, denn euer Magazin ist wirklich super. Auch das neue Layout gefällt mir sehr gut und verleiht wirklich eine bessere Übersichtlichkeit. Weiter so! Liebe Grüße,

Emanuel van Weimar

SOMMERBALL

Sehr geehrte N-Zone-Redaktion,
ich bin ein großer Fan eurer Zeitschrift und habe sogar ein Abo gemacht. Aber da ich auch ein großer *Inazuma Eleven*-Fan bin, habe ich mich gefragt, was jetzt mit *Inazuma Eleven 3* los ist. Ich habe mitbekommen, dass es im Sommer herauskommt, aber seit der Veröffentlichung der damaligen Neuigkeit habe ich nichts mehr gehört.

Gleich ein ganzes Monsterrudel tummelt sich auf dieser Biestersammlung von Lukas Zimmermann! Da wäre selbst der beste Jäger aufgeschmissen.

Hier seht ihr Benjamin Trüssels Illustration seines Rathalos-Zweikampfs aus dem Brief „Monsterhatz“.

N-ZONE: Stimmt auch, seit der Ansprache im Nintendo Direct gab es keine neuen Infos, daher bleibt es bei „Sommer 2013“. Der ist ja noch lange nicht vorbei, also rechnen wir mal weiterhin mit dem schnellstmöglichen Anstoß von *Inazuma Eleven 3*.

Also frage ich euch: Wisst ihr vielleicht, was da los ist? Ich wäre euch sehr dankbar. Ich bleibe lieber anonym, ich hoffe, das macht nichts aus.

N-ZONE: Nö, ist voll okay für uns. Achte in Zukunft nur darauf, dass du Elektropost nicht mit Klarnamen in deiner Mail-Adresse verschickst, wenn du anonym bleiben möchtest ;). Andere Magazine sind da vielleicht nicht so vorsichtig und packen deine Unterschrift unter den Text.

Bitte antwortet auf meine Mail. Mit freundlichen Grüßen,

ein Leser

MONSTERHATZ!

Hallo N-Zone-Team,
ich bin ein begeisterter Leser eures Magazins und war sehr motiviert, an eurem *Monster Hunter*-Kreativwettbewerb teilzunehmen. In meinem Bild kämpft ein Jäger gegen einen Rathalos bei einem Vulkan. Der Jäger trägt die komplette Rüstung von diesem Monster und ist mit einem Langschwert mit Blitzelementangriff ausgerüstet. Das Bild habe ich am Laptop mit einem Grafiktablett gezeichnet und dazu das Programm Manga-Studio 5 verwendet. Ich habe zusätzlich zu dem Bild noch eine kleine Geschichte geschrieben. Ich hoffe, dass ihr an beidem Gefallen findet.

N-ZONE: Wir vermerken deine E-Mail hier stellvertretend für die Unmenge an Zuschriften, die wir zu unserem Wettbewerb erhalten haben. Jeder einzelne von euch rockt das Haus! Wir hätten gerne alle eure Zeichnungen abgedruckt, haben dafür aber nicht genug Platz. Vielen Dank an alle, die mitgemacht und Bleistift, Pinsel oder Tablet-Pen geschwungen haben. Den Sieger haben wir euch ja bereits weiter vorne groß auf unseren Serviceseiten vorgestellt, auch in den Leserbriefen soll der Gewinner aber zu Ehren kommen! Schaut mal nach unten links. Und jetzt: Bühne frei für Benjamins Rathalos-Duell!

Brennende Hitze umgibt den Jäger. Der Geruch von Schwefel dringt in seine Lungen und sie drohen zu zerschmelzen. Die Wirkung des Kaltgetränks lässt langsam, aber sicher nach. Sobald diese komplett abgeklungen ist, wird es unerträglich. Er muss sich beeilen. Das Langschwert liegt schwer in seinen erschöpften Fingern. Doch er spürt auch die Vibration, die von der blau leuchtenden Klinge ausgeht. Er ist bereit für einen letzten Angriff. Das Monster, ein ausgewachsener Rathalos, ist ebenfalls erschöpft. Er kann es in dessen Augen sehen, die ihn stur und wutentbrannt anstarren. Doch es ist noch nicht bereit, den Pfad ins Licht zu gehen und als Jagdgut zu enden. Feuer, so heiß wie die Lava, die sie umgibt, züngelt aus Rathalos‘ Rachen – und auch dieser bäumt sich für einen letzten Widerstand auf. Der Jäger greift an, der Rathalos tut es ihm gleich. Die Klinge schneidet diagonal durch das Fleisch und ein Knallen von Blitzen bestätigt den Treffer. Der Jäger ist sich seines Sieges sicher, doch der Rathalos springt zurück. Die wabernde Luft wird von dem sausenden Schwert zerschnitten, doch verfehlt es um Längen sein Ziel. Ein weiterer Hieb geht ins Leere und der Jäger verliert beinahe sein Gleichgewicht. Doch das ist nur seine geringste Sorge. Das Monster hat seine Blöße entdeckt und stürmt mit weit aufgerissener Schnauze wieder auf ihn zu. Es geschieht in Sekundenschnelle, doch dem Jäger erscheint es wie eine Ewigkeit. Die Balance wiedergefunden, dreht er sich um seine eigene Achse und wirbelt wie ein Sturm auf den angreifenden Rathalos zu. Die surrende Klinge schneidet abermals ins Fleisch des Monsters. Ein helles Licht erstrahlt am Schneidepunkt und ein tausendfaches Gewitter von Blitzen dringt durch den Rathalos hindurch. Mit lautem Poltern sinkt er auf die Knie. Der Jäger, der mit dem Rücken vor dem sterbenden Monster steht, fühlt, wie der Boden unter seinen Füßen erzittert. Eine triumphale Siegesmelodie erklingt in seinem Innern. Er steckt seine Waffe ein, dreht sich zu seiner besiegten Beute um und hebt erleichtert sowie glücklich die Arme in die Höhe. Doch sein Kinn bleibt gesenkt und er blickt auf den Rathalos. Hochmut wäre töricht vor solch einem Monster. Ihm gebührt großer Respekt.

Benjamin Trüssel

EINLENKEN

Hallo liebes N-Zone-Team!
ich bin seit etlichen Jahren Verfechter der Xbox und der Xbox 360 gewesen. Auch die Xbox One sagt mir von der Hardware und dem Spiele-Lineup sehr zu. Allerdings finde ich, die politischen Entscheidungen Microsofts ge-

Unser Sieger! Fabian Sauers Comic, in dem das N-ZONE-Team gegen Lagiacrus antritt – wow!

Ebenfalls unglaublich gut: Nadja Pudelkos detailverliebtes Kunstwerk, das auf so kräftigem gerollten Papier bei uns ankam, dass nur vier Kaffeetassen es zähmen konnten. Ganz stark!

Wir hätten sehr gerne dabei zugesehen, wie Dennis R. dieses Monster-Artwork entworfen hat.

fährden die gesamte Plattform. Onlinezwang, Gebrauchtspielsperre und die Restriktionen beim Verleih nehmen der Xbox One ihr gesamtes Potenzial, da solche Maßnahmen viele Spieler abschrecken.

N-ZONE: Tja, das Thema hat sich ja mittlerweile auf spektakuläre Art und Weise erledigt! Kaum hatte Sony auf seiner E3-Pressekonferenz nämlich die Xbox-One-Konkurrenzkonsole Playstation 4 ganz ohne Onlinezwang, Gebrauchtspielesperre und Restriktionen beim Verleih von Games vorgestellt, ruderte Microsoft zurück und hat alle von dir angesprochenen Funktionen aus ihrer Hardware entfernt. Keine Internet-Kopplung mehr, gebrauchte Software funktioniert wie gehabt und Hürden beim Verleih von Xbox-One-Games wurden ebenfalls aus dem Weg geräumt. Das sind natürlich zunächst mal gute Nachrichten für alle potenziellen Microsoft-Kunden. Allerdings sind auch viele der Features, die an dem ersten Xbox-One-Konzept durchaus positiv waren (etwa der digitale Verleih von Games an Familienmitglieder), durch diese Entscheidung vom Tisch gefegt worden.

Da ich sehr gerne die exklusiven Xbox-One-Videospielserien erleben würde, habe ich mit einem Kollegen zusammen eine Petition ins Leben gerufen, um Microsoft eventuell doch noch zum Einlenken zu bringen.

N-ZONE: Wenn du mit 400 Sachen auf eine Spitzkurve zurast, hinter der dich ein drei Kilometer tiefer Graben erwartet, dann ist „Einlenken" keine freiwillige Option mehr – es sei denn, du legst als Hardwarehersteller gerne zusammen mit dem Aktienkurs deiner Firma einen Freiflug ohne Flügel gen Erdboden hin, krachender Aufschlag inklusive. Microsoft konnte sich das nicht leisten – und hat eingelenkt. Und zwar bis zum Anschlag. Den Link zu deiner mitgeschickten Petition posten wir jetzt nicht mehr, hat sich ja schon bestmöglich erledigt, gell? :D

Über eine positive Rückmeldung würde ich mich sehr freuen und wer weiß, vielleicht schaffen wir es ja wirklich, zusammen Microsoft zum Umdenken zu bewegen. Viele Grüße,

Niclas Tilk

KÜHLKISTE

Liebes N-Zone-Team,
in der N-Zone Ausgabe 07/13 ist euch auf Seite 68 unter dem Titel „Spieleentwickler und ihr schräger Humor" ein inhaltlicher Fehler unterlaufen. Zitat: „Ähnlich wie die *Star Wars*-Franchise bildet auch *Indiana Jones* die Grundlage für eine Vielzahl an Easter-Eggs und Anspielungen. In *Fallout: New Vegas* warten beispielsweise die Überreste des berühmten Abenteurers in einer Holzkiste auf eifrige Entdecker." Ich bin selbst ein begeisterter *Fallout*-Spieler und da sprang mir dieser kleine Fehler sofort ins Auge. Die Überreste von Indiana Jones befinden sich, wie auf dem anliegenden Screenshot zu erkennen ist, in einem alten Kühlschrank. Dies ist eine Anspielung auf den vierten *Indiana Jones*-Film, *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels*.

N-ZONE: Da hast du natürlich absolut recht – aber zur Verteidigung unseres Kollegen: Der Kühlschrank in *Fallout* sieht aufgrund seiner Farbe und Struktur wirklich wie eine Holzkiste aus. Da muss man schon mehrfach ganz genau hinsehen, um das Teil noch als Küchengerät identifizieren zu können.

Zu Beginn des Filmes wird Professor Henry „Indiana" Jones Jr. von sowjetischen Agenten entführt und soll in einer Lagerhalle auf der Militärbasis Area 51 nach einer Kiste mit Überresten eines nicht menschlichen Wesens suchen. Jones gelingt es nicht, den Agenten die Kiste zu entwenden. Auf der Flucht vor den Agenten findet er sich auf einem Atomtestgelände wieder, wo gerade der Test einer Atombombe eingeleitet wird. Jones …

N-ZONE: Ahem, Ahem! Wir haben an dieser Stelle deine Mail einfach mal rotzfrech abgesägt – Spoiler gibt es nicht nur am Rennwagen!

Fallout spielt ja bekanntlich in einer alternativen Realität, in der sich die Alltagskultur der Menschen ab den 50er-Jahren nicht mehr weiterentwickelt hat. In dieser Realität gibt es eben auch diese Anspielung auf den vierten *Indiana Jones*-Film. Mit freundlichem Gruß,

Kay Hoffmann

FRONT-FONT

Hallo liebe N-Zone,
ich lese euch schon seit vielen Jahren und bin sehr zufrieden. Der neue Look des Magazins ist wirklich sehr gelungen und bringt frischen Wind ins Heft. Ich würde mir wünschen, dass ihr beim Cover ein bisschen abwechslungsreicher werdet. Manchmal weiß ich nicht, ob ich die Ausgabe schon habe oder nicht, da immer Mario oder Luigi auf dem Cover sind. Donkey Kong im letzten Monat war schon eine klasse Abwechslung. Aber wie wäre es mal mit einem komplett anderen Spiel, wie z. B. *Deus Ex*, was dem Magazin einen etwas erwachseneren Look verleihen würde?

N-ZONE: Du glaubst gar nicht, was für hitzige Diskussionen das Thema „Cover" bei fast jeder neuen Ausgabe der N-ZONE auslöst – im Internet, in den Leserbriefen, in den internen Statistiken … wir versuchen immer gern, hier etwas zu experimentieren – aber immer mit kleinen Schritten ;).

Ich freue mich auf euer Feedback!
Liebe Grüße aus dem Elsass,

Sebastian

Ein kleines (!) Sammelbild mit etlichen weiteren eurer Werke. Wir sind stolz, solche Fans zu haben!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

E3 – ÜBERRASCHUNGSFREI!

Die diesjährige E3-Messe in Los Angeles ist überstanden – höchste Zeit also für ein Resümee von Sebastian und Thomas über Nintendos Messe-Auftritt und die liebe Konkurrenz.

Thomas: Nun, Sebastian. Wir haben ja dieses Jahr beide die Spielemesse E3 in Los Angeles besucht. Wie ist dein Fazit zu Nintendos Auftritt?

Sebastian: Ich muss sagen, dass ich mit den Messe-Demos mehr Spaß hatte als gedacht. Alle gezeigten Spiele haben Hand und Fuß, alle wirken wertig und ich denke, unsere Leser können sich wirklich drauf freuen. Aber zu so einer E3 gehören für mich halt auch die großen Überraschungen. Und die fehlten bei Nintendo.

Thomas: Hey, war *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* denn keine große Überraschung? Spaß beiseite – ich weiß, was du meinst, und hätte mir auch etwas vom Kaliber eines neues *Zelda* gewünscht. Nintendo hat nun mal fast alle Games bereits im Vorfeld der Messe via Nintendo Direct angekündigt und so waren das neue *Super Mario*, *Smash Bros.* und *Mario Kart* keine echten Überraschungen mehr. Aber insgesamt bin ich wie du zufrieden mit Nintendos E3-Lineup und hatte eine Menge Spaß beim Spielen der kommenden Megahits, die meine hohen Erwartungen weitgehend erfüllen konnten. Was waren deine Nintendo-Highlights auf der Messe und was außer der fehlenden großen Überraschung hat dich enttäuscht?

Sebastian: Zwar war das neue *Donkey Kong* in der Tat vorab nicht bekannt. Aber war es eine Überraschung? Für mich nicht. Es gab ja schon Gerüchte, dass Retro ein Spiel für Wii U macht, und alle Spekulationen – etwa zu einem *Blast Corps* oder *Metroid* – fand ich cooler als *Tropical Freeze*. Nicht, dass das Hüpfspiel schlecht wäre. Im Gegenteil – es sieht spitze aus und spielt sich wunderbar griffig. Es ist halt die risikoarme Wahl, die auf den Pfaden des Wii-Vorgängers wandelt. Ein recht zahmer Nachfolger statt einer echten Überraschung. Ich will auf der E3 Ankündigungen haben, die mich völlig kalt erwischen, und nicht welche, bei denen ich mir denke: „Hmm ja, macht Sinn." Aber genug gejammert. Tolle Sachen gab es auf der E3 ja auch. Für mich persönlich ist Sonys Playstation 4 ein Highlight der Messe – mit dem tollen neuen Controller und dem beispiellosen Entwickler-Rückhalt. Im Nintendo-Lager fand ich *Bayonetta 2* besonders cool. Solche wahnwitzigen Actionspiele braucht die Wii U!

Thomas: Mein Nintendo-Highlight war eindeutig *Mario Kart*, das mich mit seinem zeitlosen Gameplay und der Hammer-Optik absolut begeistert hat – und natürlich weil ich dich bei unseren Rennen hab' alt aussehen lassen. Aber ich muss dir zustimmen: Nintendo geht derzeit kein Risiko ein und liefert neue, hochwertige Ableger seiner Erfolgsmarken – Überraschungstitel bleiben daher eher aus. Aber was soll's, solange die Spiele was taugen – und das tun sie definitiv. Auch dass im Rahmen der diesjährigen Gamescom noch was „Großes" von Nintendo neu angekündigt wird, wage ich zu bezweifeln. Dafür hat sich Nintendos Konkurrenz zuletzt alles andere als zurückgehalten und mit der PS4 und der Xbox One die neuen Flaggschiffe präsentiert. Mir gefallen die neuen Wunderkisten aus dem Hause Sony und Microsoft, aber nach all dem Gezeter um Gebrauchtspiele und Onlinezwang weiß ich meine Wii U einmal mehr zu schätzen. Nintendo verschont uns Gamer bislang mit derartigem Schwachsinn und Multimedia-Features, die jeder bessere Smart-TV auf dem Kasten hat – stattdessen bietet man das, wofür Konsolen da sind: unkompliziertes Spielen!

Sebastian: Stimmt schon, aber auch bei diesem Thema muss ich ein wenig Kritik üben. Denn zum Redaktionsschluss dieses Hefts ist das versprochene, zweite große Systemupdate immer noch nicht erschienen. Damit soll die Wii U ja endlich flott zwischen den einzelnen Funktionen hin und her wechseln. Immerhin: Nintendo mag Neuerungen eher bedächtig implementieren und für meinen Geschmack etwas zu risikoarm agieren, dafür hält Nintendo in der Regel gemachte Versprechen und stellt keine halben Sachen an. Wenn ich da an das jüngste PS3-Firmwareupdate 4.45 denke, welches in manchen Konsolen zu Softwaredefekten führte, freut mich Nintendos bedächtiges Vorgehen fast.

Thomas: So sieht's aus: Keine halben Sachen! Und so stressig die Messe auch war – 2014 wird die N-ZONE wieder live vor Ort für euch dabei sein. Yeah!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 09/2013
ab 21.08.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

DIE NINTENDO-HITS DER GC 2013 (Vorschau)

Wir werfen einen Blick auf die spannendsten Games für Nintendo-Konsolen, die auf der im August anstehenden Gamescom-Messe gezeigt werden.

THE WONDERFUL 101 (Test)

Hat Nintendos wuseliger Action-Titel das Zeug zum Überraschungshit? Wir nehmen *Wonderful 101* in der kommenden Ausgabe der N-ZONE unter die Lupe.

DEUS EX (Vorschau)

In der kommenden Ausgabe liefern wir euch neue Hands-on-Eindrücke zu *Deus Ex: Human Revolution* für die Wii U.

POKÉMON X UND Y (Vorschau)

Freut euch auf weitere Informationen und Bilder zum nächsten großen *Pokémon*-Hit für den Nintendo 3DS!

play³ Ausgabe 08/13

In der aktuellen Ausgabe der play³ erwartet euch die volle Packung Playstation 4. Hardware, Spiele, Features – die Redaktion hat Sonys neuer Wunderkiste kritisch auf den Zahn gefühlt und schildert euch erste Spieleindrücke zu den heißesten Games für die Next-Gen-Konsole, darunter *Assassin's Creed 4*, *Killzone: Shadow Fall*, *Metal Gear Solid 5* und viele weitere.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Stefanie Groß, Lukas Schmid, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

Game-Server für Jedermann – einfach, schnell und günstig!

4NETPLAYERS.DE

COUNTER-STRIKE™

Counter-Strike-Server ab 2,02 Euro im Monat

BATTLEFIELD 3

Battlefield-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

MINECRAFT

Minecraft-Server ab 2,66 Euro im Monat

TEAMSPEAK-SERVER AB 1,06 EURO IM MONAT

Jetzt auf www.4netplayers.de informieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!

computec MEDIA

Celebrate the games!

Jetzt Tickets sichern!

www.gamescom.de

gamescom

22.–25. AUGUST 2013 KÖLN

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 60 89 999*
(*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz;
max.0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

BIU
Hier spielt die Zukunft.

koelnmesse